AÇÃO GAMES
AGORA, QUINZENAL
EDITORA AZUL
3451-ED.18-CR$11.700,00
Hook
PETER PAN E
CAPITÃO GANCHO
EM CARTAZ NO
SUPER NES
PARODIUS O GAME
QUE TIRA SARRO DOS
OUTROS GAMES SNES
BART SIMPSON
vs SPACE
MUTANTS
EXPLICADO
ATÉ O FINAL Mega
SUPER VOLLEYBALL
DICAS QUE VALEM OURO
LEMMINGS INÉDITO:
A ÚLTIMA FASE
BUGS BUNNY
O ANIVERSÁRIO DE
PERNALONGA Nintendo
JUNTOU, TROCOU!
JUNTE 4 SELOS E TROQUE POR
UMA REVISTA
BÔNUS
3
EDIÇÃO 18

GENESIS
THE TERMINATOR
Virgin GAMES
STREET FIGHTER II
TM
ELES
LANÇAM LÁ...
ORDEM E PROGRESSO
NÓS
JÁ TEMOS
AQUI.
Nintendo®
HUMAN
SHVC-FS
SUPER FORMATION SOCCER
VALTER BAEZA JR., de São Bernardo do Campo-SP, é a fera que ganhou o SUPER NINTENDO 16 BITS sorteado pela LKC durante o "Vídeo Game Shopping Festival".
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
MD
MEGA DRIVE
GENESIS
SUPER NINTENDO
MEGA CD
NEO GEO
FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS
PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.
LKC
VÍDEO DO BRASIL
LKC MATRIZ - R. Mateus José, 1233 - Vila Maria Baixa
CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418 - Fax: (011) 954-8392
São Paulo - SP
LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
Tel.: (011) 217-4699 - 217-3424
LKC SÃO PAULO-SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1240
Tel.: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
Tel.: (011) 535-4981
LKC BRASÍLIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35
Tel.: (061) 273-9083
LKC FÓZ DO IGUAÇÚ-PR - R. Manoel Rodrigues
Filho, 41 - Tel.: (0455) 73-2031
LKC CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765
Tel.: (041) 225-5432
LKC GOIÂNIA-GO - Av. Perimetral, 1862
Setor Coimbra - Tel.: (062) 233-4122
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
Tel.: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158
Tel.: (011) 469-1614
LKC JOINVILE-SC - R. Pedro Lobo, 46
Tel.: (0474) 33-6572 - 33-0016
LKC POUSO ALEGRE-MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4º piso - Tel.: (035) 421-7131
LKC FORTALEZA-CE - Av. Engº Santana Júnior, 2828
Tel.: (085) 234-6763 - Fax: (085) 234-2545

ENTRE NESSA JOGADA COM

REVISTA
AÇÃO GAMES

VOCÊ SEMPRE SAI GANHANDO!

PROMOÇÃO JUNTOU-TROCOU

AGORA QUINZENAL

Olha só que demais! Agora, cada revista AÇÃO GAMES que você comprar vem com um selo de bônus na capa. Recorte e junte quatro selos de quatro edições seguidas e cole-os no cupom abaixo. Aí é só ir até o jornaleiro e trocar o cupom por uma edição de AÇÃO GAMES. Você só pode fazer a troca pelas edições do mês de outubro.

O selo de bônus vai sair ainda na edição 19. Não perca esta super-promoção. Em outubro, você vai faturar uma AÇÃO GAMES grátis!

REVISTA AÇÃO GAMES
EDITORA AZUL

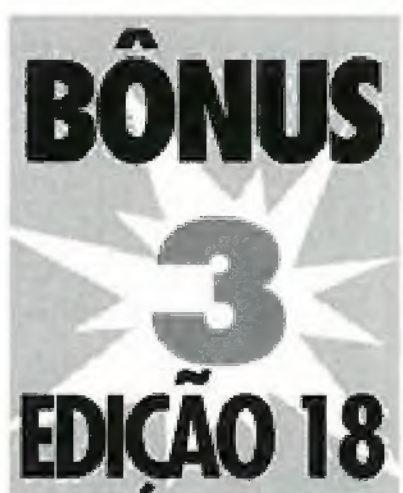
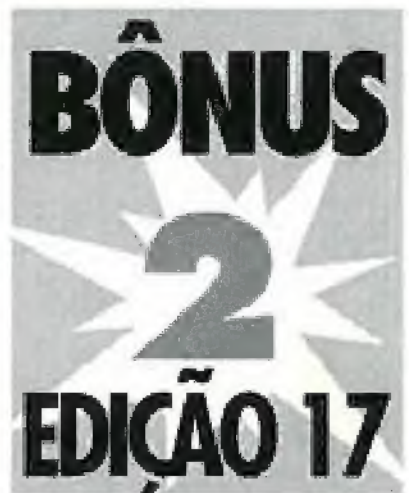
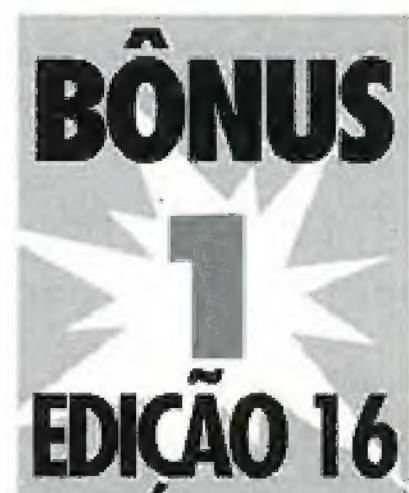
NOME: ______________________ IDADE: ________

ENDEREÇO: ______________________

CEP: __________ CIDADE: ______________ ESTADO: ________

MARCA DO SEU VIDEOGAME: ______________________

COLE SEUS SELOS AQUI (OBS: CUPOM E SELO XEROCADOS NÃO VALEM)

BÔNUS 1	BÔNUS 2	BÔNUS 3	BÔNUS 4
EDIÇÃO 16	EDIÇÃO 17	EDIÇÃO 18	EDIÇÃO 19

ESTE CUPOM TOTALMENTE PREENCHIDO, COM SEUS SELOS E DADOS PESSOAIS, DÁ DIREITO A TROCA POR APENAS UMA DAS EDIÇÕES (20 OU 21).

PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ 06/11/92
IMPORTANTE:
A TROCA DE CUPONS É VÁLIDA SOMENTE PELAS EDIÇÕES 20 OU 21, EM BANCAS DURANTE O MÊS DE OUTUBRO.

ATENÇÃO: O PRAZO DESTA PROMOÇÃO FOI PRORROGADO DE 30/10 PARA 06/11. PORTANTO, COMECE A COLAR OS SEUS SELOS NO CUPOM DESTA EDIÇÃO (INCLUSIVE O 1º SELO - BONUS 1 - QUE SAIU NA CAPA DA EDIÇÃO 16.

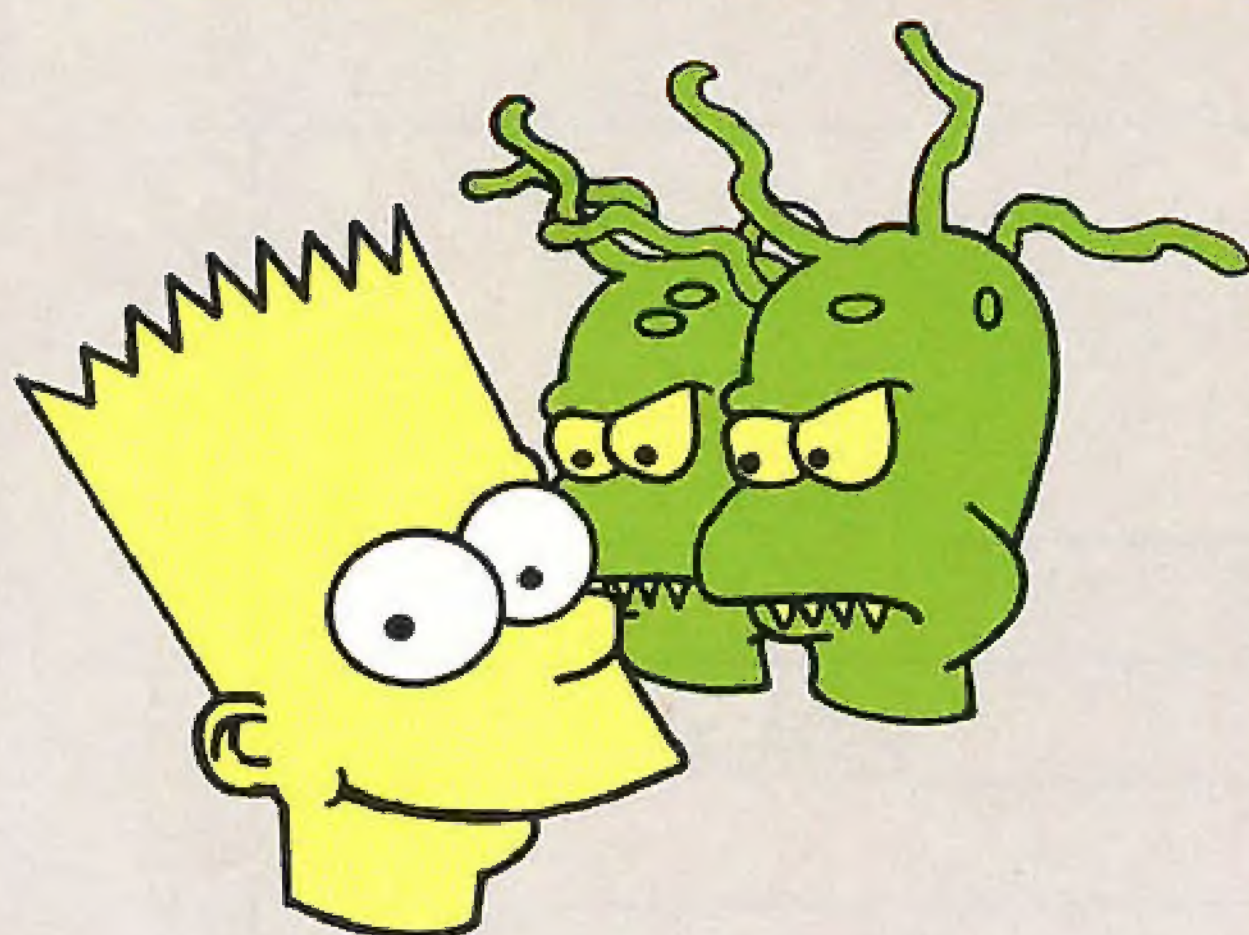
NA PRÓXIMA EDIÇÃO, MAIS UM BÔNUS PARA SUA COLEÇÃO

START

HOOK

A fábula de Peter Pan e Capitão Gancho vira videogame 12

PARODIUS

O game que tira um sarro dos outros games 14

BART VS. SPACE MUTANTS

Muita ação e malandragem, agora no Mega 20

LANÇAMENTOS CONFIRMADOS

Os games mais esperados do ano já têm data pra sair 10

SUPER NES · NINTENDO · GAME BOY · MEGA · MASTER · GAME GEAR · PC · ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic, Marcos Roberto de Lima e Tadeu Cerqueira Pereira

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO · REGULAR · BOM · CHOCANTE

LEIA A REVISTA BIZZ.

BIZZ
SUPLA
P.M. DAWN
RED HOT CHILI PEPPERS
LEGIÃO

BIZZ
ERASURE
OS NOVOS FÃS DA XUXA
HAMMER
A VOLTA DO MARTELO
MINISTRY
MASSACRE ELETRÔNICO
SEPULTURA
a um passo do megaestrelato
AXL ROSE revela sua trágica

OS INDICADOS PARA OS "MELHORES DO ANO"!
BIZZ
RAUL SEIXAS POR MARCELO NOVA
RED HOT CHILI PEPPERS
magia sexual para iniciantes
NOS BASTIDORES DO HOLLYWOOD ROCK
ENTREVISTAS COM SEBASTIAN BACH JESUS JONES SEAL EMF
SEATTLE EXCLUSIVO
NIRVANA
OS GUERRILHEIROS

BARULHO! RAMONES BARULHO! CRAMPS BARULHO! DEAD KENNEDYS
BIZZ
leitores, críticos e 100 músicos escolhem os
MELHORES DE 91!
ESTRELANDO
GUNS
R.E.M.
LEGIÃO
NIRVANA
SEPULTURA
RATO DE PORÃO
A BANDA MAIS SUJA E A... BRASIL PROVA A FO... INDEPENDENTES EM PLENA CRISE DA INDÚSTRIA

BIZZ
BRUCE SPRINGSTEEN
ERIC CLAPTON
ALICE IN CHAINS
C+C MUSIC FACTORY REIS DO RE...
U2 A MEGATURNÊ
RADICALIZOU!
FAITH NO MORE
a primeira entrevista sobre o novo disco "as taras de Mike Patton", por João Gordo!
CHILI PEPPERS • CIDADE NEGRA • URBAN DANCE SQUAD • PRONG • CHIC

AO VIVO U2 • TRIBUTO A FREDDIE MERCURY • TITÃS
BIZZ
GRÁTIS! 4 adesivos
NIRVANA
LEGIÃO URBANA
R.E.M.
SEPULTURA
METALLICA
PEARL JAM
SKID ROW
GUNS N' ROSES
RIDE LUSH é a nova geração do rock inglês
MR. BIG ao sucesso
NIRVANA NUPCIAL Kurt casa
RUSH
uma viagem de 20 anos

PORQUE VOCÊ FAZ PARTE DA HISTÓRIA DO ROCK.

SHAPES AND COLLUMNS (Master)

Como passar de fase, fazer bastante pontos e pegar Continues?
LEANDRO A. TORQUATO
Campinas, SP

O objetivo neste jogo é combinar as pedrinhas conforme suas cores e assim fazê-las desaparecer, até que não sobre nenhuma. Só aí é que se passa de fase e se marcam pontos. Este tipo de jogo não tem Continue.

BATTLETOADS (Nintendo)

Não passo de jeito nenhum da fase da roda. Não posso desmontar meu joystick como mostrou a revista, pois ele é do tipo manche.
JORGE ANTÔNIO XAVIER
Rio de Janeiro, RJ

O joystick manche não é muito indicado para este jogo, Jorge. Melhor seria tentar algum controle tipo pad (aquele modelo achatadinho), pois a precisão e sensibilidade do joystick têm de ser muito altas para você se dar bem nesta fase.

THE SIMPSONS: BART VS. THE WORLD (Nintendo)

Na fase do Pólo Norte, como faço para atravessar o espaço entre as pedras usando a bolha?
CHRISTIAN F. REINHEIMER
Portão, RS

Você só pode pular sobre a bolha quando ela estiver com um tamanho médio — nem muito cheia nem muito vazia. Lembre-se de que a bolha é apenas um trampolim para alcançar o outro lado do rio: o salto deve ser rápido.

OLYMPIC GOLD (Mega)

Não consigo realizar o salto com vara sem bater no sarrafo. O que fazer?
FERNANDO HENRIQUE DE SOUSA
São Paulo, SP

Para saltar bem você precisa correr muito rápido e executar o salto um pouquinho antes de alcançar o sarrafo. Dica: dê uma olhadinha no salto realizado pelo computador. É só sacar o que ele faz e partir para o seu salto.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (Mega)

Estou com problemas na primeira fase. Mesmo depois de fazer todas as portas, o cadeado da última continua trancado. E aí?
LUÍS GUSTAVO T. ZULAI
Paranaguá, PR

Para fechar todas as portas, a solução é pegar a estrelinha. Ela fica nas caixas mágicas e aparece apenas em algumas fases. Portanto, mesmo após acabar com os ratinhos, dê uma bela vasculhada na fase. Chute todas as caixas mágicas de cima para baixo, para não perder nenhum item. Seja curioso!

SHINOBI (Master)

Existe algum jeito de selecionar fases neste game?
ISRAEL MARTINS
Campo Grande, MS

É simples. Aperte o Direcional e o botão 2 ao mesmo tempo. Daí é só escolher a fase em que você quiser jogar.

TARTARUGAS NINJA 3 (Nintendo)

Como vencer o Destruidor? Como desviar dos raios dele?
DIOGO Q. MOTA
S. J. dos Campos, SP

Quando o Destruidor começa a piscar, é sinal de que ele vai mandar um raio daqueles. A melhor defesa é movimentar-se rapidamente, desviando-se deles. Nos outros tipos de ataque do vilão, revide com seu golpe especial. É um pouco difícil, mas com treino você chega lá.

STREET FIGHTER 2 (Super NES)

Existe alguma senha para jogar com os chefes? Ouvi dizer que já saiu um código para isso, mas até hoje não vi ninguém fazer.
ALEX STAVARENGO
Marília, SP

Até o fechamento desta edição não tínhamos tomado conhecimento de nenhum código para esta finalidade. Chegamos a testar uma seqüência aqui na redação, mas ela era furada. Por enquanto, fique com a dica para jogar com dois personagens iguais: na tela do nome Capcom, digite ↓, R, ↑, L, Y, B, X e A.

ORIENTE-SE NO MANGÁ

O JEITO JAPONÊS DE FAZER QUADRINHOS.

Abril Jovem

Nas bancas

Pouco texto. Visual radical. Você lê e entende no ato. Criativo. Agressivo. Diferente. Pegue o rumo do Oriente com Mangá. O quadrinho pra ler de um fôlego só e ficar fissurado.

Estréia da série:

Com poderes paranormais, uma garota torna-se o centro de uma conspiração, e pode virar uma arma atômica de dominação mundial.

MAI A GAROTA SENSITIVA

- SÉRIE EM 8 EDIÇÕES QUINZENAIS
- 144 PÁGINAS · FORMATO ORIGINAL
- PRETO E BRANCO

INVENTORES Ouvi um papo de que a Sega aceita sugestões para o desenvolvimento de novos jogos. Se isso é mesmo verdade, qual o endereço pra onde devo escrever? Se minha idéia for aceita, eles pagam direitos autorais?

MARCELO P. PIRANI
Diamantino, MT

O papo é sério, Marcelo. A Sega aceita sugestões de histórias e personagens para novos games. Se você estiver a fim de mandar alguma, sugerimos que a carta seja escrita em bom inglês e, de preferência, com ilustrações mostrando como são os personagens. Aproveite para perguntar sobre direitos autorais, pois não sabemos informar. Escreva para Sega of America 130 Shoreline Drive, Redwood City, CA 94065 USA.

TERMINATOR 2 Será que o Terminator 2 do Mega vai ser igual ao dos arcades? Quando vai sair e quanto vai custar?

THIAGO H. SOARES
Isabel Viamão, RS

Este jogo deve ser lançado lá para o mês de outubro ou novembro nos States, junto com a bazuca Menacer para Mega. Não sabemos ainda quanto ele vai custar, que cara vai ter, mas é possível que ele seja muito parecido com o dos arcades. Agora, fique ligado: a versão deste jogo para Super NES e a bazuca Laser Scope saem antes. E a AÇÃO GAMES já está em cima, pode deixar.

SEGA X NINTENDO Qual destas empresas é a mais poderosa?

ALAN AMANTHEA
Londrina, PR

No mercado de games de 8 bits — incluindo os portáteis — a Nintendo é líder mundial disparado. Já no segmento de 16 bits, quem tem a maioria de consoles vendidos até agora em todo o mundo é a Sega. A Nintendo fatura três vezes mais grana que a Sega, mas, em compensação, essa empresa é feríssima no setor de arcades, considerado de alta tecnologia. A conclusão sobre quem é a mais poderosa fica com você, tá?

AFOBADO Como se faz para o Game Boy virar computador? Será que eu posso usar uma máquina de escrever eletrônica como teclado?

ALEXANDRE H. N. CAETANO
São Paulo, SP

Ei Alexandre, você não prestou muita atenção na nossa matéria "Game Boy vira computador", publicada na edição n.º 15. Nela nós dizemos que "a fabricante do teclado, software e cabo de ligação é a Fabtek, dos Estados Unidos." Como é que você quer usar teclado de máquina de escrever no Game Boy, cara? Sua leitura anda dinâmica demais.

INTERFERÊNCIA Quando ligo meu console Dynavision 3, causo uma grande interferência na casa ao lado. O que fazer?

MARCOS DA SILVA
Francisco Morato, SP

Provavelmente seu videogame está gerando um grande "ruído" eletromagnético que se propaga pela rede e atinge seu vizinho — até porque as redes elétricas são interligadas, como você explica em sua carta. Se o problema realmente for este, pode-se considerar que seu aparelho tem um defeito e precisa ser consertado, ou até mesmo trocado. Entre urgentemente em contato com a Dynacom.

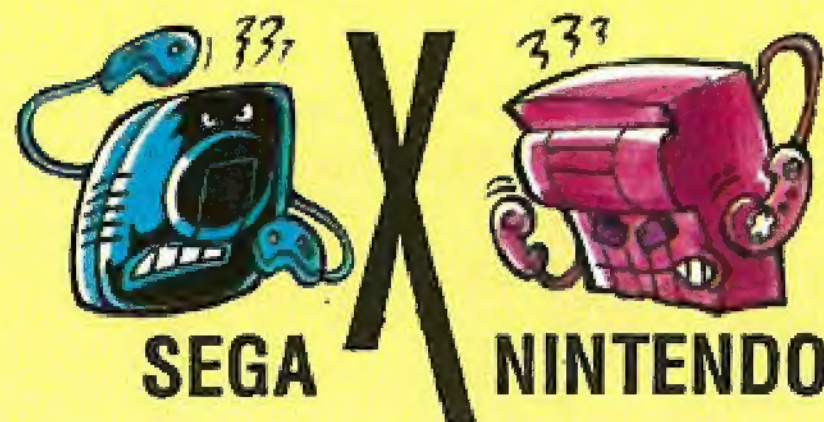
BRIGA Por que a Sega não lança cartuchos de briga como o Street Fighter, Final Fight e outros jogos de arcades? Não adianta ter tecnologia quando não se fazem bons jogos.

ANDRÉ DA SILVA
São Paulo, SP

Puxa, André, a Sega não merece uma bronca destas. Você certamente não está lembrando do Pit Fighter, um jogo de arcade e de luta que está disponível para o seu Mega Drive. Streets of Rage não é de arcade, mas é um bom jogo de luta. E não se esqueça que até o final do ano vai sair o Streets of Rage 2, com 16 Mega de memória. Temos certeza de que, depois disso, sua bronca passará.

AÇÃO GAMES
Seção de CARTAS
Av. Nações Unidas, 5777,
3.º andar - São Paulo, SP
05479900

A BATALHA CONTINUA

SEGA X NINTENDO

GUERRA DE PREÇOS JÁ FEZ UMA VÍTIMA

Mega Drive a 99 dólares versus Super NES a 99 dólares. Desde que as duas arquiinimigas resolveram vender versões simplificadas de seus consoles com este preço, nos Estados Unidos, a briga entre elas ficou ainda mais quente. Mas este tiroteio de preços fez uma vítima: o Nintendinho 8 bits. Com o Super NES sendo vendido a 99 dólares, o consumidor americano não está mais comprando o console Nintendo de terceira geração como antes. Será o fim da carreira dele? Pelo menos para os cartuchos de 8 bits, a Nintendo ainda quer vida longa. É que está rolando um boato muito forte, nos States, de que o adaptador de cartuchos do console 8 bits para o Super NES vai sair nos próximos meses. Vamos esperar pra ver.

VERDADES E MENTIRAS SOBRE STREET FIGHTER 2

No dia 10 de junho deste ano, antes das 9 horas da manhã, filas enormes já se formavam na porta das lojas de games em Tóquio, no Japão. Não era para menos: naquele dia iniciou-se a venda de Street Fighter 2, o lançamento de maior sucesso para Super NES este ano. Os felizardos japoneses, primeiros a poder comprá-lo, esgotaram o estoque de cartuchos de algumas lojas em menos de uma hora! A partir daí, o sucesso de SF2 virou um fenômeno mundial. E, de tão falado, este jogo também foi alvo de muitas fofocas. No meio de tantas informações, o que é verdade e o que é mentira?

MENTIRA: *Street Fighter 2* não será vendido junto com os consoles Super NES. A própria Capcom tratou de desmentir isso publicamente.

VERDADE: Nos Estados Unidos e Japão, começa a pintar uma enorme linha de produtos com os personagens do jogo. São posters, revistas em quadrinhos, plaquetas de plástico, bonecos, jaquetas e um montão de bugigangas.

MENTIRA: *Street Fighter* não vai sair nem para Mega Drive nem para Master ou Nintendo 8 bits. A Capcom afirma que não tem planos para novas versões.

VERDADE: O preço do cartucho nos Estados Unidos já está abaixo de 50 dólares em algumas lojas. E pensar que, logo após o lançamento, comerciantes de várias partes não vendiam o cartucho por menos de 120 dólares...

MENTIRA: Não existe nenhum personagem Sheng Long oculto no cartucho. Nos dois últimos meses, correu um papo de que se o jogador conseguisse ganhar todas as lutas com Perfect, apareceria um superchefe no final do game chamado Sheng Long. Na verdade, isso foi apenas uma brincadeira de 1.º de abril da revista americana *Electronic Gaming Monthly*, que correu o mundo.

VERDADE OU MENTIRA? Uma coisa que não conseguimos descobrir ainda é se existe mesmo um código para lutar com os chefes. Chegamos a testar uma seqüência de comandos na redação, mas ela não funcionou. Na opinião dos jogadores de AÇÃO GAMES esse cartucho não dispõe de memória suficiente para jogar com mais quatro personagens. Leitores que tenham maiores informações sobre o assunto podem entrar em contato conosco.

TOP TEN

TOP TEN — AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5 777, 3.º andar, CEP 05479

MODELO CONSOLE

☐ MASTER SYSTEM ☐ SUPER NES
☐ MEGA DRIVE ☐ COMPATÍVEIS
☐ GAME GEAR NINTENDO (Phantom
☐ GAME BOY System, Hi-Top Game, Dynavision 2 e 3, Bit System, Super Charger)

NOME DO JOGO ____

Nome

Endereço

Bairro CEP

Cidade Est.

Data de Nascimento DDD Telefone

DICA
SE VOCÊ NÃO QUISER ESTRAGAR A REVISTA, MANDE XEROX DO CUPOM.

Este é o ranking dos jogos preferidos dos nossos leitores no mês de agosto. Para participar, basta preencher o cupom e mandá-lo para a redação de AÇÃO GAMES - Avenida das NaçõesUnidas, 5777, CEP 05479-900, São Paulo, SP

1	SONIC/Master System
2	SONIC/Mega Drive
3	TARTARUGAS NINJA 3/Nintendo
4	PIT-FIGHTER/Mega Drive
5	STREET FIGHTER 2/Super NES
6	QUACK SHOT/Mega Drive
7	NINJA GAIDEN 3/Nintendo
8	STREETS OF RAGE/Mega Drive
9	BATTLETOADS/Nintendo
10	MONICA/Master System

VEM AÍ UMA AVALANCHE DE LANÇAMENTOS

Elas prometeram e estão cumprindo: Sega e Nintendo vão lançar, daqui até o final do ano, títulos sensacionais para seus videogames de 16 bits. Já falamos de alguns deles em nossa cobertura da Feira de Chicago, em maio, nos States. Agora as datas de lançamento são confirmadas e novos jogos divulgados. Se você já está sonhando com seus presentes de Natal, aí vai uma boa lista.

MEGA DRIVE

SONIC 2 (SEGA) — sem dúvida, o mais esperado lançamento para Mega. Mais complexo que o primeiro, *Sonic 2* é a esperança da Sega para barrar o crescimento do Super NES. A volta do herói máximo da Sega está prevista para novembro.

STREETS OF RAGE 2 (SEGA) — a pancadaria está de volta. Os fãs da primeira versão deste game podem começar a comemorar. *Streets of Rage 2*, com mais golpes e mais fases, está previsto para o Natal.

SUPERMAN (SUNSOFT) — um dos últimos grandes sucessos do cinema a se render ao charme dos games. *Superman* promete gráficos alucinantes, fases complexas e muita diversão. Deve pintar no Natal.

BATMAN: REVENGE OF THE JOKER (SUNSOFT) — chegou a vez do Coringa! Seus planos mirabolantes e a vontade de bagunçar Gotham City vão trazer muita ação para o seu Mega. Mais um que deve pintar só no Natal.

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS (DATAEAST) — o supersucesso dos arcades promete estraçalhar no Mega. Golpes chocantes e muita ação é o que se deve esperar deste lançamento que também chega no Natal.

YOUNG INDIANA JONES (SEGA) — a Sega não brinca em serviço. O herói Indiana Jones estréia no Mega com uma aventura que promete deixar todo mundo de cabelo em pé. Depois do sucesso do jogo para PC, só podemos esperar o melhor. Mais um que deve chegar no Natal.

SUPER NES

BATMAN RETURNS (KONAMI) — só sai no comecinho do ano que vem, mas vale a espera. O homem-morcego finalmente vai ganhar um game a sua altura. Ação de primeira, gráficos alucinantes e um superdesafio. Para janeiro.

TINY TOON ADVENTURES (KONAMI) — mirabolantes histórias em quadrinhos, gráficos perfeitos e desafio de tirar o sono. O charme cativante deste game só chega no ano que vem, em fevereiro.

ALIENS VS. PREDATOR (ACTIVISION) — só pelo nome do game já dá pra imaginar. Muita porrada com gráficos do outro mundo e ainda uma história chocante. A aparente bagunça promete levar à loucura todo gamemaníaco com G maiúsculo. Mas calma, só chega no Natal.

THE MYSTICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE (CAPCOM) — o rato mais famoso do mundo está de volta. Depois do detono de Castle of Illusion, todo mundo está ansioso por este novo jogo do camundongo de Walt Disney. Como a jogada é da Capcom, vem chumbo grosso por aí. Previsto para dezembro.

THE AMAZING SPIDER MAN AND THE UNCANNY X-MEN: ARCADE'S REVENGE (ACCLAIM) — não se assuste com o nome quilométrico. O Homem Aranha chega com tudo no Super NES. Quem ficou impressionado com a qualidade de *Street Fighter 2* é bom ficar ligado. Nesta versão dos arcades, 16 bits vão detonar a memória do seu console. A preciosidade deve chegar de trenó, bem no Natal.

SUPER HIGH-IMPACT (ACCLAIM) — mais um jogo de arcade para o Super NES. *Super High-Impact* está com pinta de ser o melhor jogo de futebol americano de todos os tempos. Só nos resta aguardar. E não duvidar do poder de fogo da Acclaim, que parece disposta a brigar pau a pau com a Konami e a Capcom para liderar as pérolas para Super NES. Lançamento no Natal.

SHOTS

ARCADES DO FUTURO

A Realidade Virtual está mesmo acontecendo. Imagine que, para delírio da moçada, já foi até criado um centro de arcades e simuladores só de RV! Ele fica em Saint Louis, nos Estados Unidos, e chama-se Ilusion Fusion. Por enquanto, o local tem apenas oito máquinas Virtuality.

Quatro são do tipo 1000CS, nas quais o jogador explora cenários de computador numa espécie de caçada.

A outra máquina é chamada de 1000SD e simula batalhas aéreas.

O preço destas maquininhas é que não é nada emocionante, ficando na faixa dos 60 mil dólares. Poucos centros de diversão em todo o mundo terão cacife pra bancar um investimento destes. Mas quem sabe se aqui no Brasil existe alguém disposto a trazer pelo menos um arcade do futuro pra gente conhecer...

Hook

Depois do Nintendo 8 bits e máquinas de pinball, chega a vez do Super NES ter sua versão para uma das mais famosas fábulas de Walt Disney. Peter Pan, a fada Sininho, Capitão Gancho e os garotos perdidos da Terra do Nunca são os personagens deste jogo belíssimo, divertido e com músicas orquestradas, que lembram muito as do filme para o cinema.

Era uma vez...

O Capitão Gancho rapta os filhos de Peter Banning, que em sua adolescência vivia na Terra do Nunca como Peter Pan. Ele volta então ao seu antigo lar, recupera todas as suas habilidades de herói e luta para salvar suas crianças.

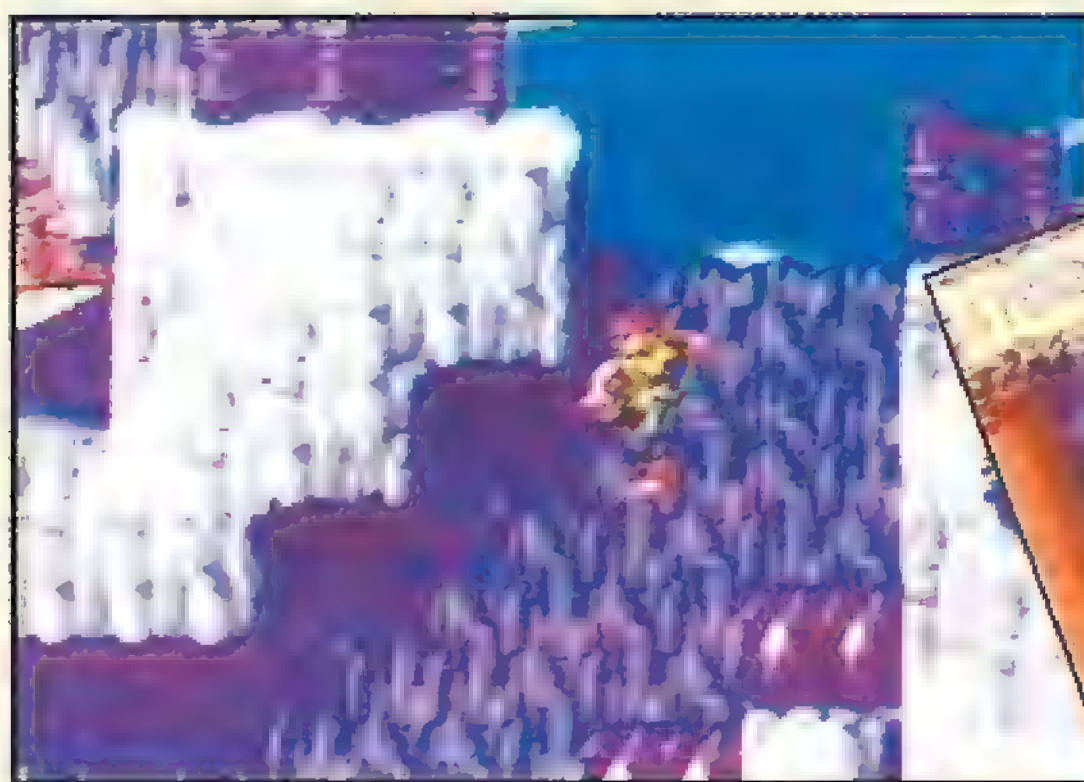
MUITAS VIDAS

Hook é um jogo de ação com 10 fases. Elas não são lineares, mas do tipo que você tem de explorar bastante até chegar à saída. No meio do caminho pode-se apanhar vários itens que recarregam as energias, dão pontos ou vidas. Aliás, quem tiver paciência pode acumular muitas vidas.

ITENS

	FOLHINHA Aumenta o tamanho do medidor de energia
	MAÇÃ Recarrega todo o medidor de energia
	CEREJA Recarrega apenas uma folhinha do medidor de energia
	ESPADA Tem o poder de atirar
	PÓ DE PIRLIMPIMPIM Faz voar
	VIDA EXTRA Pode ser de uma ou três
	TIARA Vale 100 pontos
	ANEL Vale 500 pontos
	COLAR Vale 1.000 pontos
	COROA Vale 10.000 pontos

Primeira fase

Peter precisa provar sua identidade para os garotos da Terra do Nunca. Sua única arma é uma faquinha. Apanhe o pó com Sininho e saia voando bem para cima, encontrando assim a continuação da fase.

Passando o cara do skate, desça por esse buraco e você encontrará três vidas. Mate-se, volte para o começo do jogo e pegue novamente as três vidas, repetindo esta operação até cansar

Fase 2

Agora Peter pode usar sua espada, que atinge os inimigos à distância. Nesta fase, ele tem de pular de galho em galho nas árvores de uma floresta. Passe longe das casas de abelha. Não se preocupe com as flechas: você pode rebatê-las com sua arma. Fique ligado nas copas das árvores, pois elas têm itens ocultos.

Fique na ponta do galho esperando o chefe aparecer. Mas não se descuide das nozes! Três espada-das no cara e tchau

Fase 3

A maioria dos inimigos nesta fase de plataformas só dá sossego depois de duas espadadas. Não é preciso pular as plantas roxas: apenas passe na frente delas.

Ao vencer Rufio, Peter ganha a espada. Acerte o oponente toda vez que ele erguer sua arma

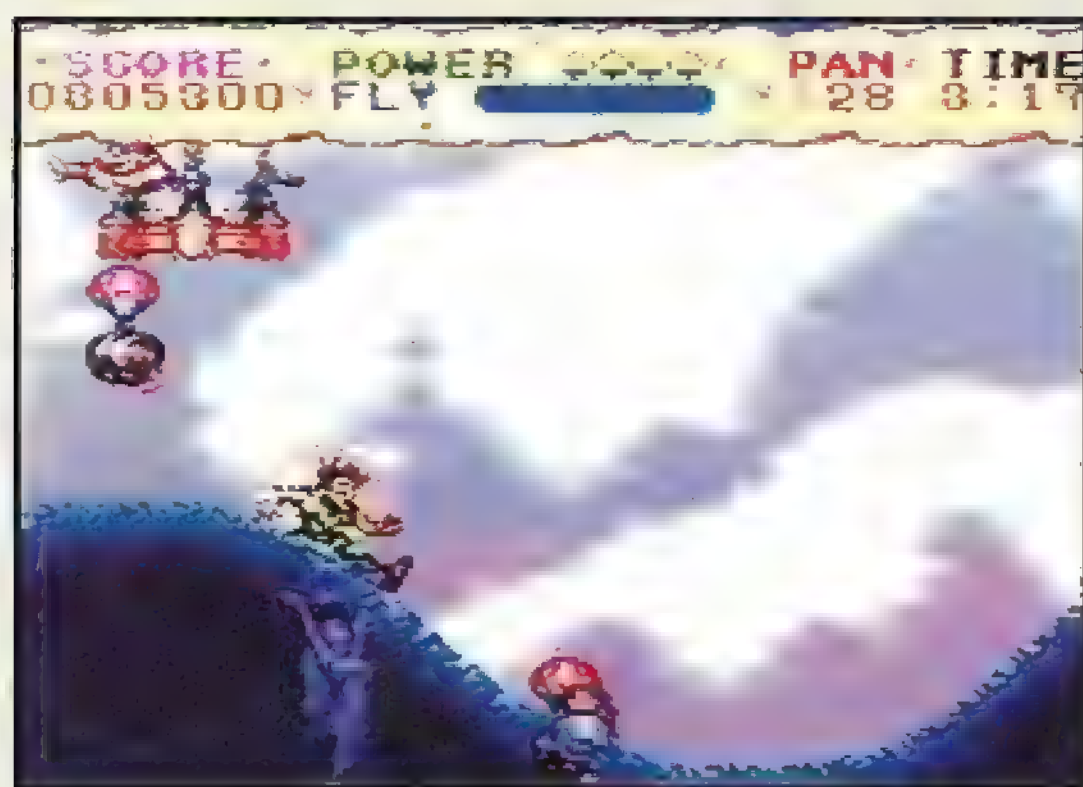
Pegue o pó para voar e guarde-o para usar neste local, onde há três vidas e uma folhinha

COMANDOS

Y-Aciona a espada ou faca ✦ B-Pulo ✦ PARA VOAR: Apertar o B duas vez seguidas ✦ PARA PARAR DE VOAR: Apertar o B uma vez ✦ PARA NADAR: Apertar o B

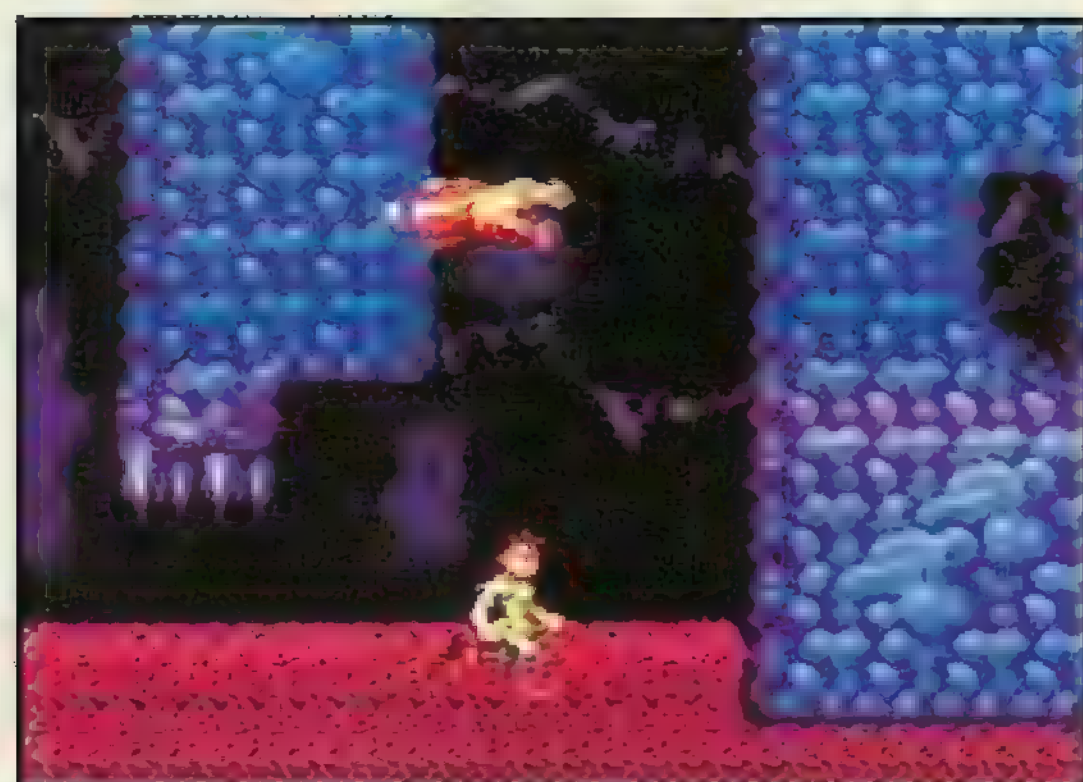
PIRLIMPIMPIM *Sininho aparece em vários momentos para dar a Peter o pó de pirlimpimpim. Basta que o herói encoste-se na fadinha e pronto: pode sair voando. Mas a capacidade de vôo é controlada pela barra Fly, que aparece bem no meio do marcador de pontos. Olho vivo nela, senão Peter pode despencar em pleno ar.*

Fase 4

É uma fase comprida. Logo de cara você topa com uns tigres, mas não se afobe: passe na frente deles na moral, evitando apenas suas bolas de fogo. Para alcançar o segundo lance da fase, é preciso voar para cima, à direita, e passar sobre o chão de espinhos. Depois vem uma parte aquática, onde você é perseguido por balões-bombardeiros.

As sereias são amigas: elas não deixam Peter afundar, mas numa dessas também podem empurrá-lo contra uma bomba

Ataque apenas no momento e lugar em que o chefe põe a cabeça pra fora

Fase 5

Siga as placas para encontrar o caminho certo. A primeira parte desta fase tem um chão esquisito, que afunda. Depois, na parte aquática, cuidado com os espinhos no teto e moréias que saem de seus buracos.

Nesse ponto, você pode passar sob o paredão e chegar a uma câmara com uma espada

Fase 6

Milagre! Esta é uma fase de gelo que não escorrega. Os escudeiros que andam por lá só podem ser atingidos pelas costas. Você vai penar um pouco, viu? Há lugares cabeludos pra passar.

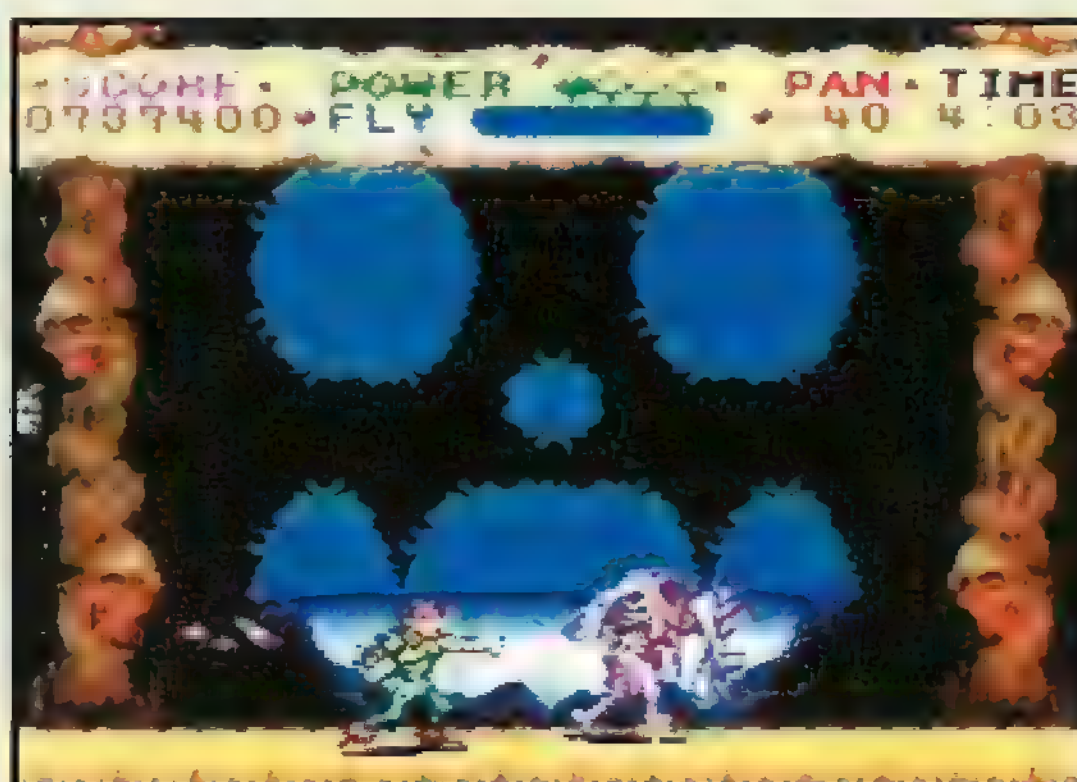
Chefe: fique na plataforma do meio, dando espadadas nos balões até estourá-los

Fase 7

Para atravessar esta fase de galho em galho, só na base do pozinho e, ainda assim, sendo muito econômico.

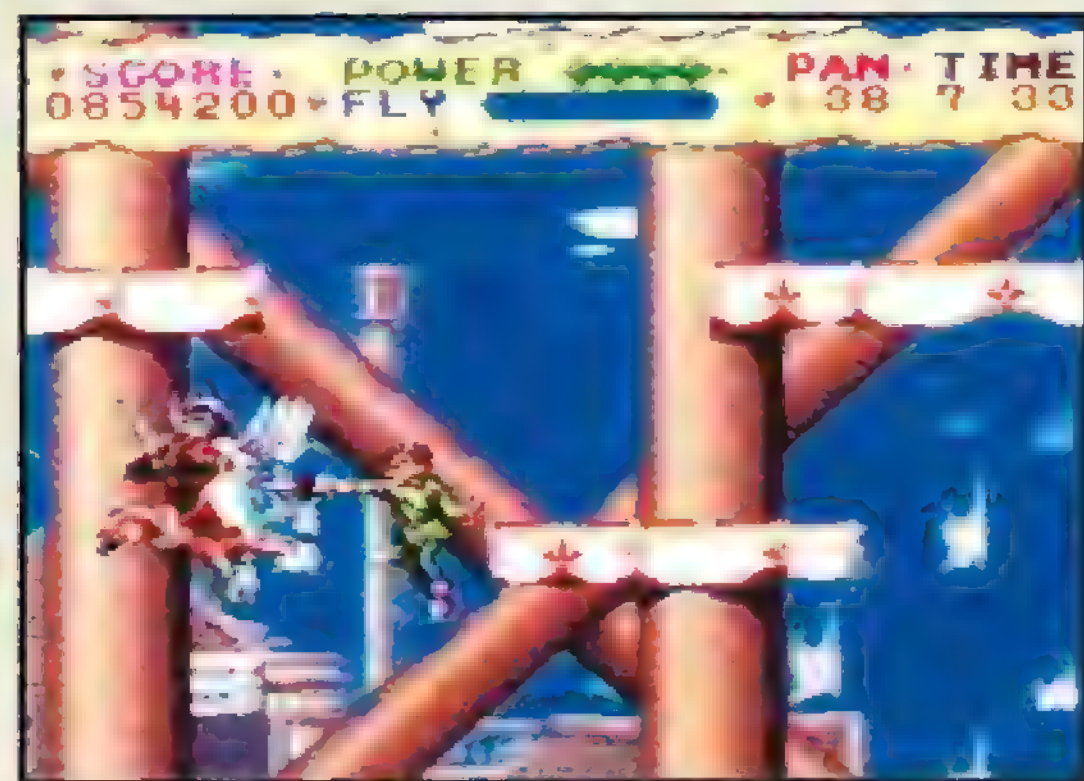
Para despachar os balões de uma vez, atire na parte inflável. Na gôndola são precisos dois golpes

Fase 8

Nessas cavernas, siga as placas. Logo na entrada, salte o foguinho com cuidado e ele vai seguir você, iluminando os corredores escuros. Mas não corra muito, porque ele anda devagar.

Você só atinge o macabro chefe pelas costas e quando ele estiver sem a cabeça

HOOK/Epic			
Ação			1 Jogador
8 Mega			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Fase 9

No pier, obedeça os sinais IN e entre nos locais indicados. O inimigo-novidade que aparece aqui é o lançador de bombas. Passe longe.

A águia é outro chefe vulnerável apenas nas costas. Tem uma maçã por perto: guarde-a para o momento certo

Fase 10

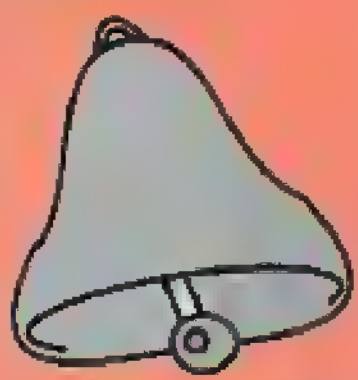
Peter alcança o navio-pirata do Capitão Gancho. Você vai andar pacas e as coisas vão engrossar. Há uma passagem, cheia de espinhos no chão, que só dá pra atravessar voando. Mas para economizar o power do vôo, você vai ter de dar umas pisadas de leve nos espetos.

Saindo do navio, siga o gordinho. Ele vai transformar-se em bola de boliche e limpar o caminho

No mastro do navio, Gancho o espera para um duelo. Quando ele levantar a espada, ataque. .

MAS O JOGO NÃO ACABA AÍ, NÃO. TEM MAIS UM DESAFIO PELA FRENTE PRA VOCÊ ENCARAR. BOA SORTE!

O nome diz tudo. Parodius *é um game que tira um barato de todos os jogos espaciais, em especial dos próprios jogos da Konami. Logo na tela de abertura aparecem umas datas. Elas identificam o ano de lançamento de cada sucesso da Konami, começando com* Nemesis *e indo até* Parodius.

É um barato sacar as gozações em cima de cada jogo. Nemesis, Salamander, *a saga* Gradius *e até* R-Type, *que não é da Konami. Vale a pena descobrir as mutações dos chefes e os elementos aparentemente aleatórios que invadem a tela. Tudo é tirado dos games de nave.*

Show

Parodius é fantástico. Gráficos lindos, som nota 10, diversão garantida e desafio instigante. Só isso já tornaria o game imperdível. Mas é o humor bem sacado que faz a diferença. *Parodius* é o primeiro jogo que tira sarro dos próprios games. Uma paródia classe A. Deixe os preconceitos de lado e embarque nessa!

Fase 1

O começo do game já rende umas boas gargalhadas. Aquilo que você achava absurdo não é bem assim. É perfeitamente normal. Tome cuidado com o subchefe. É um gato-nave muito maluco. Acerte a sua cara, o telescópio e depois a hélice. Estranho, não? Bem vindo ao mundo de *Parodius*.

Se tiver uma bomba, use-a logo de cara para acertar o primeiro chefe. Tente atirar antes dele aparecer. Seu ponto vulnerável é o umbigo.

Chegou a vez do Tio Sam. Fuja do laser e acerte bem no bico da águia para o símbolo dos States sumir, sumir...

Continues infinitos

Parodius é um jogo muito legal. São 11 fases cheias de inimigos hilários e difíceis de eliminar. Mas o game tem Continues infinitos, o que facilita a sua tarefa. Além disso, na tela de opções você pode selecionar no máximo 9 vidas e começar o jogo até na sétima fase.

Você pode escolher entre quatro "naves": víbora, polvo, abelha e pingüim. O pentarou (pingüim) é o mais rápido. E como agilidade é fundamental no game, o lance é começar jogando com o simpático pingüim, que aliás é o símbolo da Konami. Pelo menos até pegar as manhas. Depois vale tudo!

Menu de opções

À medida que você vai pegando power-ups o seu arsenal aumenta. Na parte inferior da tela você confere os itens de que dispõe. Para selecionar a arma que lhe convém, aperte Y. Uma grande dica é usar pelo menos dois speed-ups antes de acionar outros itens. Velocidade é fundamental!

Fase 2

Os palhaços pedem passagem! Quando eles aparecerem, desça com tudo e só depois tente achar um espaço para prosseguir.

Espere uma brecha e fique entre as pernas da mulher. Atire sem parar, tomando cuidado para não ser atingido. Após três vezes, pique a mula!

Fase 3

Você controla a tela, portanto cuidado. Há uma infinidade de bolinhas coloridas que atrapalham pacas. Mas atrás delas existe uma surpresa.

Concentre-se em acabar com uma boca por vez. Vá atirando nas dentaduras aos poucos. Desvie dos objetos que vêm ao seu encontro

PARODIUS/Konami	
Espacial	2 Jogadores
8 mega	Cartucho Japones

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Fase 4

Mate o porquinho logo de saída para não ter preocupações desnecessárias. Quanto às árvores traiçoeiras, logo que abrirem ,siga em frente. Mais um perigo: os vulcões que soltam berinjelas (!?!). Desvie rapidinho para não dançar.

Acerte o porcão em qualquer lugar para acabar com ele. Só fique ligado para não ser atingido. Surpresa: quando ele morrer, a placa da Konami desabará!

Fase 5

A famosa nave do game *R-Type* ,da Taito, tenta estragar a sua festa. Destrua primeiro o seu nariz, depois acerte a hélice da parte de cima e só então acabe com a parte de baixo.

Quando a nave começar a descer, não se desespere. Há apenas um cantinho para você se proteger. Quando sobrar um espaço, fuja rapidinho

O chefão da fase é uma estátua. Acerte o seu olho e desvie dos foguetes de pedra que ela lança

Fase 6

A ação se passa dentro de um pinball. Portanto, há vários prêmios para você ganhar. Mas aqui não dá pra ficar escolhendo o item no menu. Tudo funciona por sorteio. O jeito é confiar na sorte.

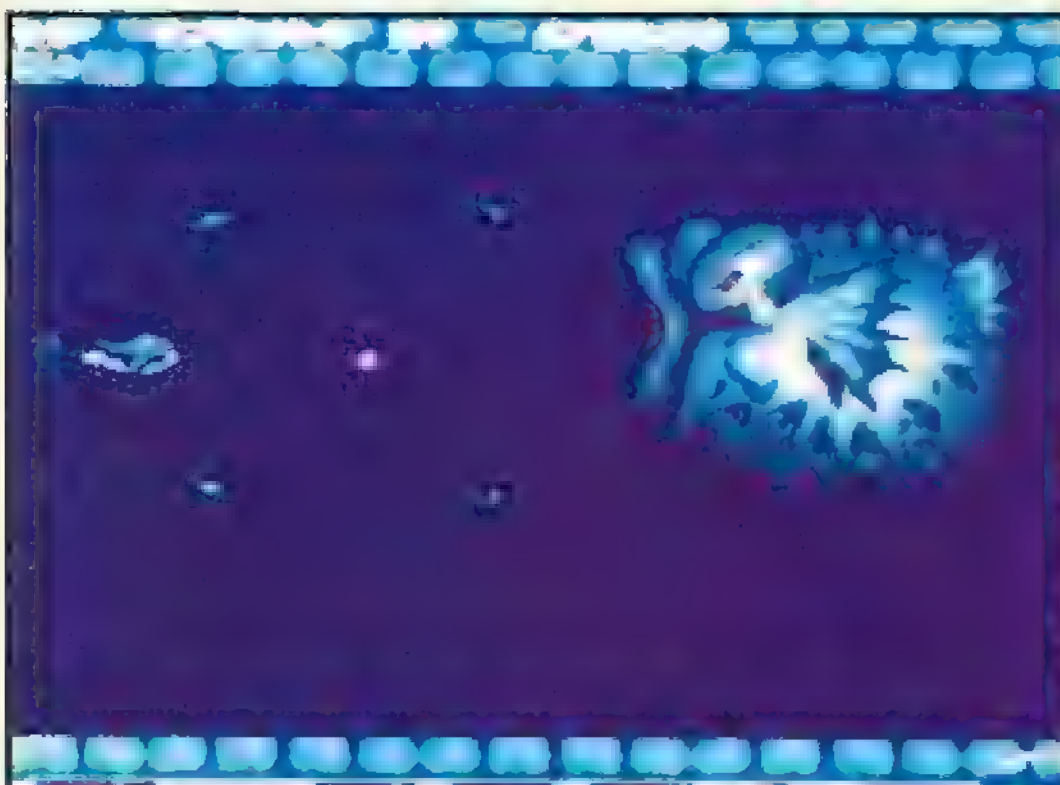
A nave de Gradius 1 virou pinball! Acerte-a bem no meio até destruir as barreiras. Depois continue mirando bem no centro até atingi-la cinco vezes

Fase 7

Chegou a vez de *Gradius 3*. As bolhas atrapalham bastante. Logo de cara mate o porquinho e vá para a parte de cima da tela. Depois de muitos percalços você chegará a uma loiraça digna de Hollywood.

Ela é linda, mas não é inofensiva. Muito ao contrário! Mantenha uma boa distância dela e acerte seu belo olho. Que maldade: você fez a garota chorar

Fase 8

Você invadiu uma caverna de gelo. Tome muito cuidado com as algas marinhas que atiram em você: o melhor é destruí-las antes que elas resolvam atingi-lo.

Esse peixe muito estranho está louco pra destruí-lo. Desvie de seu primeiro ataque e tome cuidado com os espinhos. E atire sem parar, claro

Fase 9

O cemitério é uma gozação do *Nemesis*. A música é uma loucura! Não deixe escapar uma caveira sequer. Elas são importantes.

Fique parado no canto detonando os guarda-chuvas. Não se esqueça de usar o speed-up para enfrentar o monstro. A gozação é em cima de Ghouls&Ghosts. Acerte bem na bola do meio

Fase 10

Todo mundo tomando banho. Mas esse banheiro é perigoso. Quando as plataformas aparecerem, siga a seguinte ordem: meio, meio, em cima e, por último, novamente em cima. É a melhor maneira de acabar com os porcos e esqueletos.

Polvo também tem direito de tomar banho. Mas cuidado. Fique perto da cabeça dele para desviar das bolhas numa boa. Acerte seu corpo

Fase 11

Parodius acaba dentro de uma nave...do *Nemesis*. Sempre que pintar uma garrinha, acerte-a. Elas são rápidas e estão loucas pra pegá-lo.

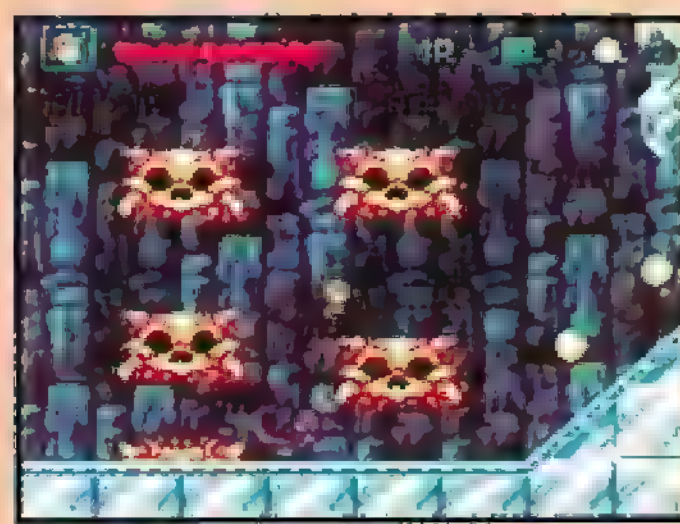
Não se impressione com este polvo de tentáculos esticados. Apenas atire nos tentáculos que ele desaparecerá. Sacou? Até o chefão final é uma piada!

DINOCITY

Este jogo tem muita coisa parecida com Super Mario World. *Para começar, também é uma aventura que vai obrigar você a fazer algumas ginásticas com o joystick. Sua missão é encontrar o caminho que trará Timmy ou sua amiga Jamie de volta ao presente. Eles estão na Pré-história, para onde foram transportados num acidente de laboratório. Lá, encontraram dois preciosos amigos. Escolha um dos heróis perdidos para atravessar as 30 fases e detonar seus inimigos.*

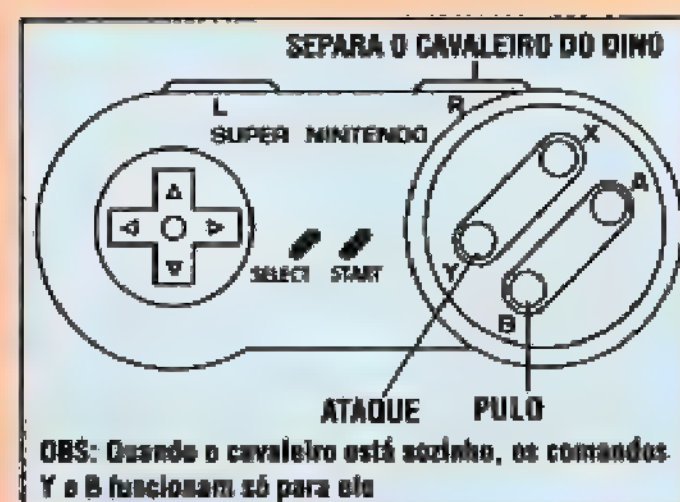
Dois dinossauros

Se jogar sozinho, você pode escolher entre as duas duplas. Timmy vai montado no dinossauro verdinho (Rex), que é mais forte. Em compensação, o alcance de seu ataque é curto. Já a garota Jamie monta Tops, o dino cor-de-rosa, que é mais fraco mas tem o poder de alcance maior. Em alguns momentos, a dupla pode separar-se — neste caso, o cavaleiro adquire a capacidade de dar tiros paralisantes nos inimigos, enquanto o dinossauro fica encolhido e imóvel.

Na roda-gigante, é melhor descer do dinossauro e usar tiros paralisantes contra os morceguinhos

Para alcançar lugares altos, dê um pulo com o dinossauro. No ponto mais alto, faça o cavaleiro pular fora

Inimigos

O vilão mais comum é o bicho-geleca. Evite pular nele quando houver espinhos em suas costas. Quando os espinhos desaparecerem, o bicho funciona como uma espécie de trampolim. Você ainda vai enfrentar homenzinhos das cavernas que atiram bolas, toupeiras, mulherezinhas etc. Na maioria dos casos, os tirinhos são suficientes para detoná-los.

É preciso paralisar os porcos-espinhos primeiro. Depois pule com o dinossauro em cima deles e adeus

GPX

Velocidade e desafio acima da média é o que você encontra neste game de corrida, em que o jogador tem a visão aérea do carro na pista. Como a velocidade média dos corredores fica lá pelos 400 km por hora, as curvas surgem muito de repente, obrigando você a manter os olhos pregados na pista. Qualquer cochilo termina numa estrondosa batida ou rodada. E pra recuperar-se depois é difícil.

Supermáquinas

O jogo oferece oito opções de carros, mas só no modo Free Practice você pode pilotar livremente qualquer um deles. Já no Scenario Mode, que são as corridas, você começa com o Assurada GSX. Estável e relativamente rápida, esta máquina é bem adequada para principiantes. Há ainda o GPX Mode, que só é acessível através de senhas.

Carros muito rápidos, como o Issuxark, exigem prática para pilotar

Pistas cabulosas

Até os pilotos bons de braço vão derrapar nas tortuosas pistas que o jogo inclui — algumas têm tantas curvas que até parecem mapas de países. No modo Free Practice, você pode variar as pistas, mas só são acessíveis aquelas que estiverem com o contorno iluminado.

O jogo não mostra o traçado da pista em uso na tela. Em compensação, sinais de trânsito aparecem antes das curvas pra você se ligar.

Dicas

Antes da prova você fará o Qualify, com três voltas para pegar seu melhor tempo. Faça a primeira volta na boa. Na segunda, ao passar na frente dos boxes, aperte o turbo e tente uma boa tomada de tempo. Na corrida, use o turbo até conseguir a primeira colocação. Quando chegar à liderança, administre uma distância razoável em relação ao segundo colocado. É que, se você disparar na frente, corre o risco de pegar retardatários e se embolar

O piloto que aparece, às vezes, no canto do vídeo é aquele que está ameaçando sua posição ou logo à frente

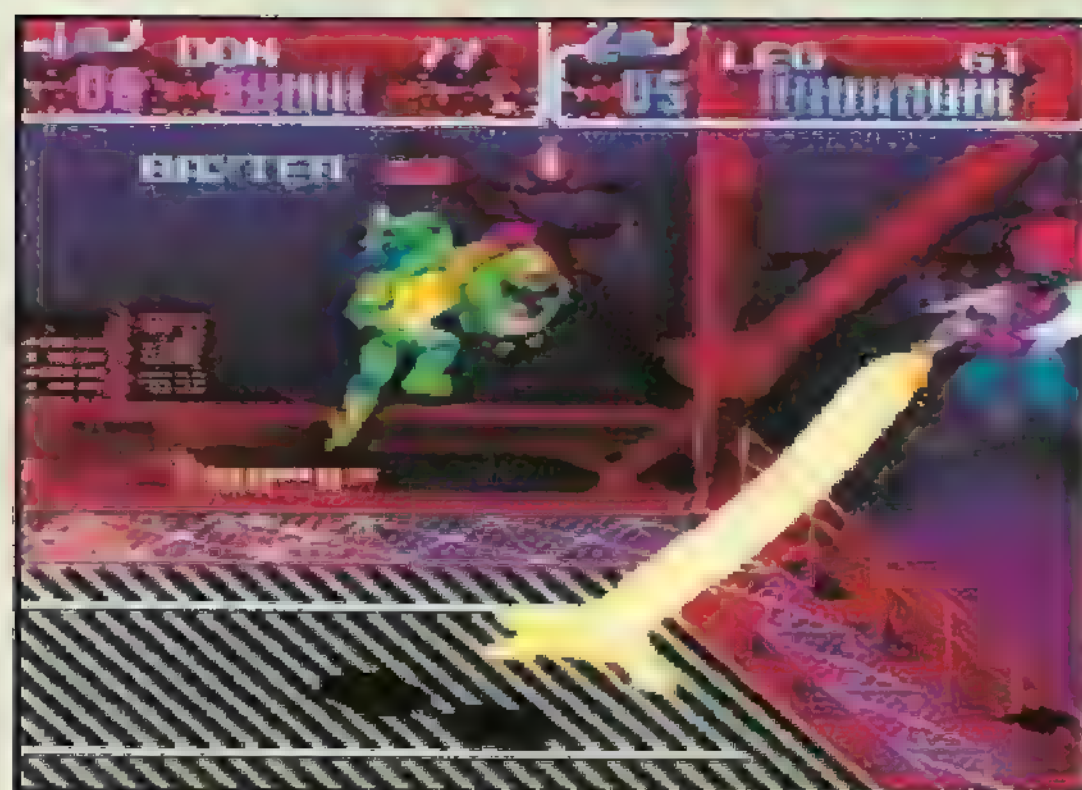
PORTAS-SURPRESA

NO FINAL DE CADA FASE HÁ PORTAS QUE LEVAM A OUTRAS FASES OU TELAS DE BÔNUS. VOCÊ NUNCA SABERÁ AO CERTO O QUE HÁ ATRÁS DE CADA PORTA, POIS ISSO MUDA DE JOGO PARA JOGO.

Na edição passada, mostramos os movimentos e golpes das tartarugas. Agora vamos dar um rolê nas fases, mostrando como é cada uma e as manhas para derrotar os chefes. Se você tiver alguma dúvida sobre os golpes que mencionamos nesta matéria, consulte a primeira parte de Teenage Mutant Ninja Turtles IV — Turtles in Time, edição 17, página 20.

SUPER NES

Big apple

A trajetória das tartarugas começa em New York, a caminho do Tecnódromo do Destruidor. A pancadaria já começa pra valer, com os membros do Foot Clan vindo às pencas. As infalíveis bolas gigantes também marcam presença, e pra desviar-se delas, basta fugir de sua sombra. Quando o gigantesco Krang aparecer, apenas salte os raios que ele mandar. O chefe da fase é Baxter.

Para despachar Baxter, o melhor é usar o golpe com arma no ar. Ele não resistirá

Alleycat blues

Uma tática que funciona bem aqui é dar ombradas nos inimigos, grudar neles e jogá-los de um lado para outro, atingindo também os que estão em volta. Fique esperto com os bueiros, pois deles saem ninjas de repente. E os robozinhos, logo que aparecerem na tela, devem ser expulsos com golpes normais. No final da fase, você ainda enfrentará M. Head.

A manha dessa tartaruga vira-casaca é deslocar-se diagonalmente pela tela. Não é difícil sacar seu padrão e encontar a hora certa para o ataque

Sewer surfer

Que tal um surf nos esgotos? Esta é quase uma tela de bônus, onde os inimigos praticamente se oferecem para a eliminação. A coisa só engrossa quando aparecem os pizza monsters — alienígenas que vêm por baixo dágua, feito torpedos, e emergem bem na sua frente. Ah! Desvie-se das minas vermelhas. O inimigo final é Rat King.

Uma flecha indica o ponto vulnerável (brake point) do veículo de R. King. Basta obedecê-la e o serviço estará completo

Technodrome

É longo o caminho no interior do QG do Destruidor. A novidade é o "efeito Terminator 2", que faz os ninjas surgirem do chão. Olho vivo nas vidraças: os robozinhos saltam através delas. No meio da fase você vai encarar Tokka e Rahzar. Depois, tomará um elevador que pára de andar em andar para mais umas briguinhas. No final, o Destruidor o espera com uma surpresinha.

Se estiver jogando em dupla, um jogador gruda em Rahzar enquanto o outro dá um jeito em Tokka

A única maneira de atingir o Destruidor é arremessar seus próprios capangas contra o vidro da nave. Não deixe o inimigo fixar sua mira sobre você

SE QUISER ESTOURAR O MARCADOR, NÃO JOGUE OS NINJAS CONTRA O DESTRUIDOR. FIQUE APENAS BATENDO NELES E GANHE MUITOS PONTOS !!!!!!!

Prehistoric turtlessaures

A máquina do tempo do Destruidor manda as tartarugas de volta à Pré-História. Ninjas do Foot Clan despencam na tela diretamente das garras de pterodontes. Estes bichos também carregam bombas que, quando explodem, não se pode nem chegar perto. Cuidado para não ser atropelado por dinossauros saltadores.

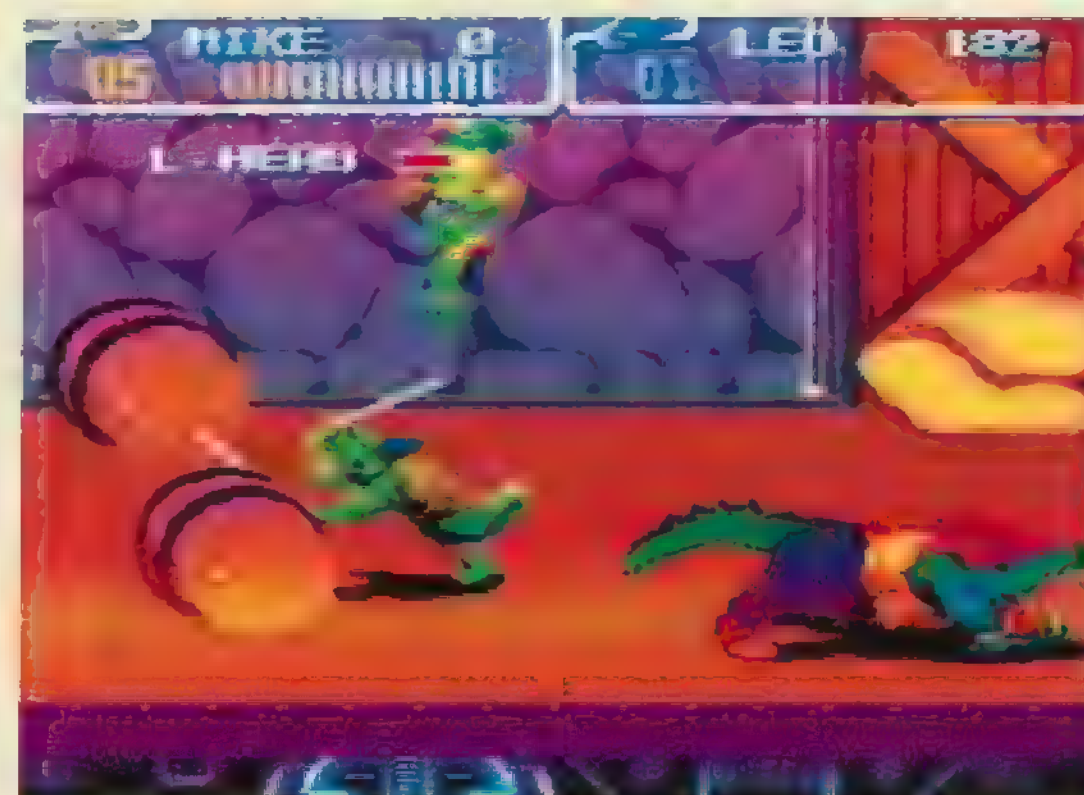
Jogando em dupla, o melhor é fazer um pingue-pongue com Slash. Cada tartaruga fica de um lado e o vilão no meio

Skull and crossbones

A próxima etapa da viagem das tartarugas é a era dos descobrimentos. O palco das lutas é o convés de uma caravela. Cuidado com o chão: algumas tábuas estão soltas e, quando pisadas, batem em cheio no nariz de sua tartaruga. Fique também atento quando passar um outro navio ao fundo: ele vai mandar balas de canhão em sua direção. Pra terminar, um papinho com Beebop e Rocksteady.

Novamente, o melhor é enfrentar esses dois jogando em dupla. Cada jogador pega um vilão e cai de pau em cima...

Bury my shell at wounded knee

Felizmente, esta fase não é tão complicada quanto seu nome. As lutas rolam sobre um trem em movimento, lá pelo ano de 1885. Não se preocupe em saltar os vãos entre os vagões: são só enfeite. Além da renca de inimigos, você terá de se livrar da chuva de barris lá pelo final da fase. Inimigo principal: Leather Head.

Para transformar esse jacaré em sapato, empurre-o para os cantos e acerte-o até ele abaixar-se. Neste momento, salte-o e espere que ele vá para o outro canto da tela

Neon knight rider

Se o Versus Mode deste jogo lembra o *Street Fighter 2*, esta fase vai fazer você sentir-se em pleno F-Zero. Com a diferença de que não é preciso manobrar o skate da tartaruga em curvas ou saltos. Golpeie todos os ninjas que encontrar e, mais para a frente, desvie dos dispositivos que dão choque. No final, quem aparece é o Krang.

Quando Krang vier atropelando, defenda-se com todos os golpes que conhecer. Não pise nas bolinhas vermelhas que ele joga no chão

Starbase

Na última etapa da viagem pelo tempo, as tartarugas invadem uma base espacial. Fique ligado no chão com desenhos de colméia: quando um dos setores estiver piscando, evite-o a qualquer custo ou sua tartaruga será congelada. As paredes também são cheias de truques. Krang não se deu por vencido e aparece novamente pra bagunçar, desta vez dentro de uma nave.

Jogando em dupla, cada tartaruga deve ficar num canto da tela enquanto a nave não aparece. Use o golpe com arma no ar

Super Technodrome

Ao vencer Krang pela segunda vez, as tartarugas voltam ao presente e vão acertar as contas com o Destruidor. Cheio de truques, ele toma uma espécie de banho de radiação e transforma-se em Super Destruidor. O vilão tenta três formas de ataque: joga um raio de fogo rasteiro, atira bolas mágicas e ainda lança setas congelantes. Não dá para decorar a ordem dos ataques.

Enfrentar o Destruidor a dois é mais fácil. Golpes aéreos são mais eficientes. Só não use o especial para não gastar energias

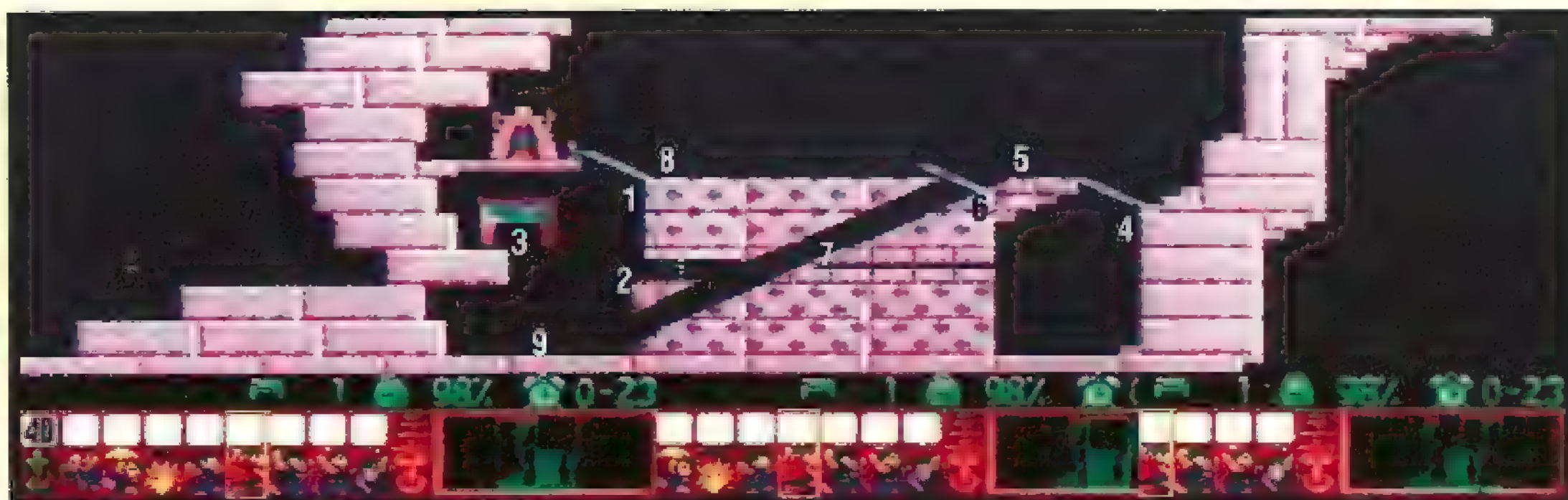
LEMMINGS

Até que enfim apareceu um doido capaz de desvendar a solução da última e dificílima tela de Lemmings. O autor desta proeza é o leitor Dauro Porto Barros. Nosso piloto Tadeu C. Pereira ficou madrugada adentro gravando as cenas que originaram esta foto histórica: a conclusão do jogo. Siga à risca nossas instruções.

1. Acione a função climb no primeiro lemming. Quando ele alcançar o topo do paredão (aos 3.41 minutos), acione a função de cavar verticalmente para baixo. O pé do bichinho e mais um pontinho azul da calça têm que estar para fora do paredão.

2. Aos 3.19, quando ele atingir a linha grossa, acione a função cavar para a frente. Pare a escavação exatamente no momento em que tocar o primeiro bloco com fenda.

3. Depois que o primeiro lemming tocar o chão, do outro lado da tela, conte três bichinhos que caem do alçapão e clique climb no terceiro antes que ele caia.

4. Volte àquele primeiro lemming que já está do outro lado. Em seguida, coloque o cursor bem na quininha do degrau mais à esquerda deste paredão, deixando o centro da cruz na altura da cabeça do lemming. Ele vai subir até o topo e começará a descer. Quando ele passar sobre o terceiro risquinho da cruz (da direita para a esquerda), acione a função escada. A escada tem que ser construída milimetricamente a partir deste ponto, senão o lemming que vier atrás baterá a cabeça e se esborrachará lá embaixo.

5. Colocar o traço vertical do cursor exatamente na metade do segundo tijolo. Quando o lemming estiver no meio do cursor, acionar a função cavar diagonalmente com a picareta.

6. Enquanto o primeiro lemming cava para baixo, coloque o traço vertical do cursor exatamente sobre a risca do segundo tijolo e o traço vertical apoiado sobre a superfície do chão. Quando o segundo lemming passar pelo meio da cruz, acionar a função escada.

7. Coloque o cursor sobre a risca do tijolo do meio, dê três toquinhos mínimos para a direita e, quando o lemming que está cavando passar, aperte novamente a função de cavar com a picareta para ele ir até embaixo. Em seguida, aperte o Pause.

8. Coloque o cursor bem na quininha do paredão da extrema esquerda da tela e, quando o lemming que está caminhando lá por cima passar bem no meio dele, acione a função escada. Ele construirá a última ligação para a saída.

9. Rapidamente, pegue qualquer lemming que está lá embaixo preso e faça-o escalar a parede. Ele vai cair no túnel diagonal que o outro cavou e, quando chegar bem na fenda do tijolo central, faça-o construir uma escada para tampar esta fenda, impedindo assim que os outros lemmings desviem-se por ela. Se você fez tudo certinho, no tempo certo, pode largar o joystick agora e ver os lemmings caminhando triunfalmente para a saída. Finalmente.

PRINCE OF PERSIA

Energia extra — Ao iniciar o jogo, digite a password UUUUUUW. Milagrosamente, você verá 15 potinhos de energia no seu marcador! Imagine quantos potinhos terá até terminar o jogo... Mas nem tudo é perfeito: recorrendo a esta dica, você só fica com 105 minutos para chegar ao final.

FAMILIA ADDAMS

Pra terminar nossa série de dicas sobre este jogo, vamos falar dos chefes e seus truques.

Snowman — Primeiro, ele fica no canto direito da tela e joga duas bolas de neve em sua direção. Salte-as e, logo depois que ele jogar a segunda, pule na cabeça dele. No ataque seguinte ele vai trocar de lado e mandar uma chuva de espinhos, há espaço suficiente entre um e outro para você não ser atingido.

Fire Dragon — Fique na plataforma da esquerda, pulando sobre a cabeça do monstro toda vez que ele vem para este lado. Seja paciente.

The Witch — Quando ela der um vôo rasante, salte sobre a cabeça do Fester para pegar impulso e caia em cima da cabeça desta malvada.

Gastly Goblin — Quando ele descer, mude de uma plataforma para outra saltando sobre a cabeça dele no meio do caminho.

Centipedes — Não tente atingir as cabeças. O ponto vulnerável destas centopéias é a outra extremidade. Tanto faz atacar uma ou outra, pois, quando uma morrer, a outra some também.

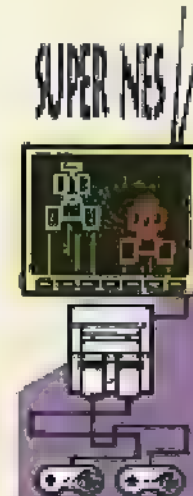
Wacky Scientist — Fique agachado na plataforma mais alta do lado esquerdo, esperando as serras passarem. Às vezes, uma delas pode vir muito baixa, obrigando você a saltá-la, mas isso é mais raro. Quando as serras desaparecerem, pule na cabeça do chefe.

The Nasty Judge — A manha é ficar bem na pontinha da plataforma mais alta, do lado esquerdo, a salvo dos martelinhos que caem de cima. Quando o juiz descer, salte sobre a cabeça dele. É bico, e você termina o jogo aqui!

JOHN MADDEN FOOTBALL

Último jogo — Para ir direto à finalíssima do jogo, use a password BBBB5nZ5C

CASTLEVANIA 4

Itens escondidos — Esta dica é pra você se encher de energia e encarar o Drácula com poder total. Na última tela, um pouco antes de encontrar com o grande vilão, existe uma escada. Pule fora da plataforma e você vai cair em degraus invisíveis. Seguindo à esquerda, power-ups vão aparecer e fortalecer você.

THE SIMPSONS BART vs. THE SPACE MUTANTS

Springfield está sendo invadida por mutantes de outro mundo! Sua missão é comandar o hilário e corajoso Bart para impedir que os mutantes construam uma poderosa arma capaz de fazê-los dominar o planeta. Para tanto, você deve eliminar da tela todos os objetos que os mutantes precisam para construir a superarma.

Bart é a única pessoa que pode salvar o planeta, pois possui óculos de raios x que permitem saber quem é mutante de verdade. E se você cometer a besteira de acertar um não-mutante, será penalizado com uma vida. Portanto, nada de sair batendo em todo mundo. Saque quem é inimigo e quem é apenas "normal" (porque em Springfield todo mundo é tão normal que parece de outro planeta!).

ITENS E MANHAS

Para facilitar a sua tarefa, há vários itens no jogo. Sprays, skates, estilingues, foguetes e outras loucuras. Mas não dá para usar todos de uma só vez. Ou seja: antes de detonar, escolha o item mais adequado para a função. *Simpsons* é um game que exige muita habilidade, mas também bota a cabeça pra funcionar.

Cada uma das 5 fases apresenta um objetivo diferente: os objetos que você precisa detonar para a arma dos mutantes não sair do papel. Fique ligado no começo das fases, porque esses objetos aparecem rolando em uma esteira.

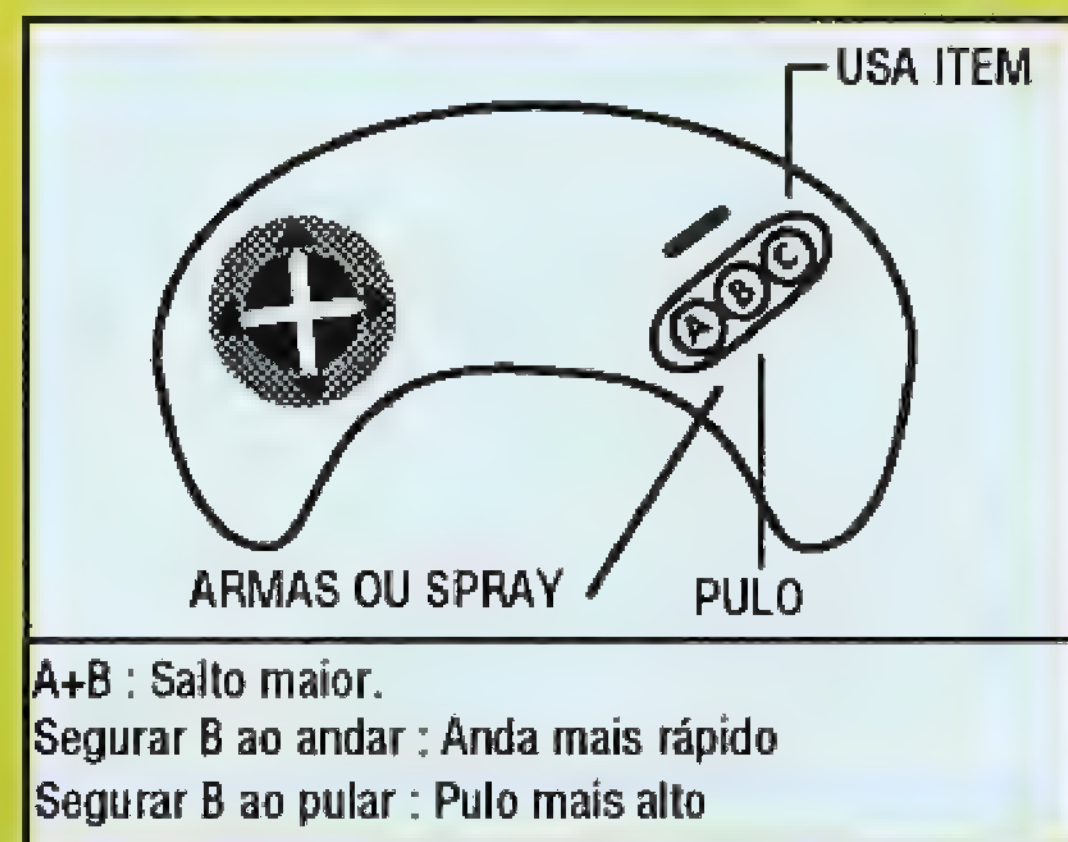
A família de Bart não acredita que os mutantes existam. Para conseguir a ajuda deles no final de cada fase, acabe com os invasores. O nome de seu ajudante aparece, aos poucos, no canto esquerdo da tela

FASE 1	LISA
FASE 2	MAGGIE
FASE 3	MARGE
FASE 4	HOMER
FASE 5	A FAMÍLIA TODA

A+B : Salto maior.
Segurar B ao andar : Anda mais rápido
Segurar B ao pular : Pulo mais alto

Informações na tela

O número de objetos que você precisa inutilizar aparece na tela. São os GOALS (objetivos). Eles vão diminuindo à medida que você vai progredindo e, quando chegarem a zero, você poderá enfrentar o chefão da fase. O seu tempo também pinta na tela. Portanto, fique esperto para não ganhar um sonoro GAME OVER.

Simpsons é uma superaventura. Ainda é um dos maiores sucessos para o Nintendo de 8 bits. Mas a versão para Mega poderia ser um pouco mais caprichada para aproveitar os recursos do console de 16 bits. Visualmente o game não é uma maravilha, mas é diversão garantida. Então, chega de papo e vamos às dicas mais quentes de cada fase.

FASE 1

Você está nas ruas de Springfield. Seu objetivo é eliminar todos os objetos roxos da tela. Usando o spray você muda a cor deles. Outra opção é lançar um foguete. Bote a cuca pra funcionar e preste atenção em todos os detalhes.

Olhe bem para a placa. Show às 2 e às 4. Quando o seu tempo estiver no 200 ou no 400, pare diante da placa e liquide o menino roxo

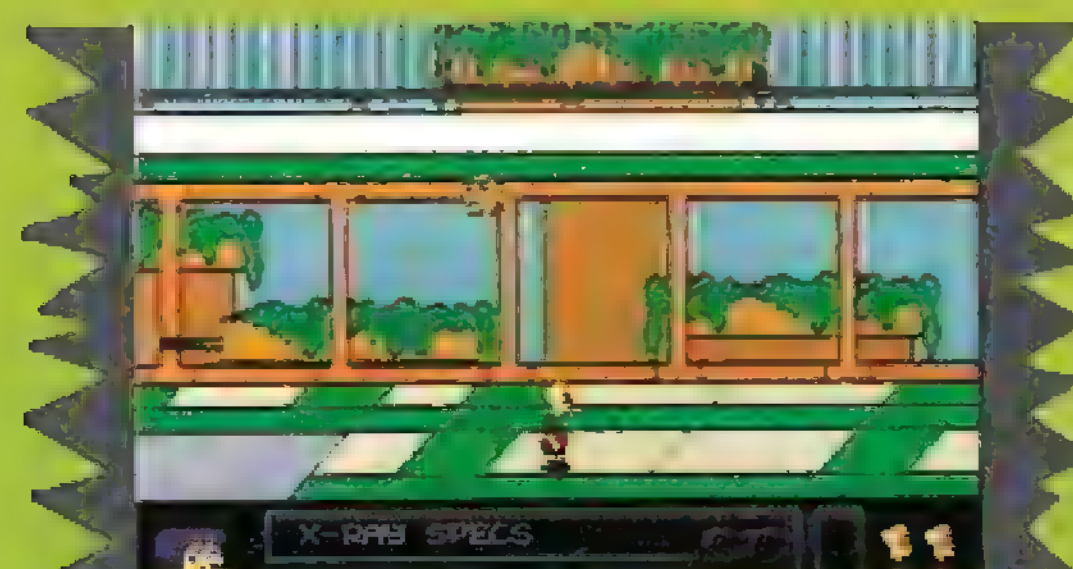
COLETE TODAS AS MOEDAS QUE PUDER. ELAS SERÃO MUITO ÚTEIS PARA VOCÊ COMPRAR AS PRECIOSAS ARMAS QUE ACABAM COM A FESTA DOS MUTANTES

Jogue um foguete bem na letra E do supermercado Kwik-E-Mart. Você ganhará cinco vidas muito úteis

Na última janela da direita do lar dos velhinhos, o Springfield Retirement Home, use o seu apito. Vovô Simpson lançará um montão de moedas de ouro

FASE 2

Parece que os mutantes também gostam de fazer compras! Bart vai atrás deles no shopping da cidade, o Mall. Seu objetivo é pegar os chapéus. Para pegar um chapéu de um não-mutante, pule de baixo para cima, senão ele morre e você perde uma vida. E fique ligado nos cinzeiros. Eles estão repletos de moedas de ouro, além de servirem como proteção aos ataques inimigos.

As plataformas de bombons são manhosas. Quando estiver na segunda plataforma, dê três pulinhos. Surpresa: ela vai se mexer...

Dê um pulo bem alto na última vara mágica. Pegue a cabeça do fundador de Springfield, Jebediah, para ficar invencível por alguns segundos

Pule nas malas para rebatê-las de volta para o chefão da fase. Mas cuidado com a cabeça! Desvie das malas e só depois trate de mandá-las de volta

FASE 3

Chegou a hora de se divertir no parque de diversões. Sua tarefa: acabar com os balões. Logo no início da fase há uma série de jogos. Cada vitória lhe rende uma vida. No primeiro jogo, acerte uma fileira para vencer. No segundo, roleta, use o seu ímã. No final da tela, Side Show estará a sua espera. Mas ele é baba. Só não o deixe cair bem em cima de você.

Pare diante de um Dizzy Doors e aperte A. Veja quais não mudam de posição e repita a operação em uma delas. Agora você já sabe qual porta é fixa. Encare-a e aperte A para descolar mais balões

Há uma vida na boca do palhaço Krusty. Vá até a plataforma mais alta e pule bem entre os olhos dele para pegar a vida

FASE 4

O cenário agora é o estranho Museu de História Natural. Você precisa detonar as placas de saída (EXIT). Muitos objetos estão dentro dos vidros de exposição. Para pegá-los, pule em cima do vidro. Cuidado com os lasers! Só ande quando eles estiverem bem lá em baixo, senão você perde uma vida.

Acerte as estátuas para pegar as cruzes. O pilar do meio da tela vai abaixar e desbloquear o seu caminho

Pule várias vezes na cabeça do dinossauro para poder atravessar o riacho sem maiores problemas

FASE 5

A última chance dos mutantes é coletar minérios nucleares. Sua missão é recolher os minérios e levá-los, de 4 em 4, de volta para o reator. Homer trabalha na fábrica e está lá, com o resto da família, para ajudar Bart. Para andar pelos andares, você precisa usar elevadores ou escadas. Mas, pra variar, há um probleminha: alguns elevadores param em todos os andares, outros não.

COMBINAÇÃO PARA CADA ANDAR

Você vai precisar digitar um número para abrir portas secretas. Confira o código certo para cada andar

1-14	2-32	3-11	4-41	5-21

Use o donut para receber uma superajuda de papai Homer. Ao jogá-lo, ele cairá para destruir todos na tela

THE SIMPSONS: BART vs. THE SPACE MUTANTS/Flying Edge

Aventura — 1 Jogador — 4 Mega

TWINKLE TALE

Seres do mal invadiram um pequeno povoado de uma ilha. Você é uma bruxa que precisa pegar quatro pedras coloridas para despachar os indesejados visitantes. Após colocar as mãos nas pedras azul, vermelha, verde e branca a ilha estará salva.

A sua tarefa é árdua. Você começa com só uma vida e tem direito a apenas quatro Continues. E os inimigos pipocam na tela. Mas não se desespere: você dispõe de três tipos de arma, além de duas magias diferentes. É claro que você não pode usar tudo de uma vez!

Poder da arma

A melhor arma é a que procura os inimigos automaticamente. Não é a mais rápida, mas detona tudo numa boa. As outras armas também são boas. Portanto, use a arma que tiver o maior level (L) para aumentar o seu poder de fogo. Tudo está indicado no lado esquerdo da tela e para selecionar é só apertar o botão que você escolheu na configuração do joystick.

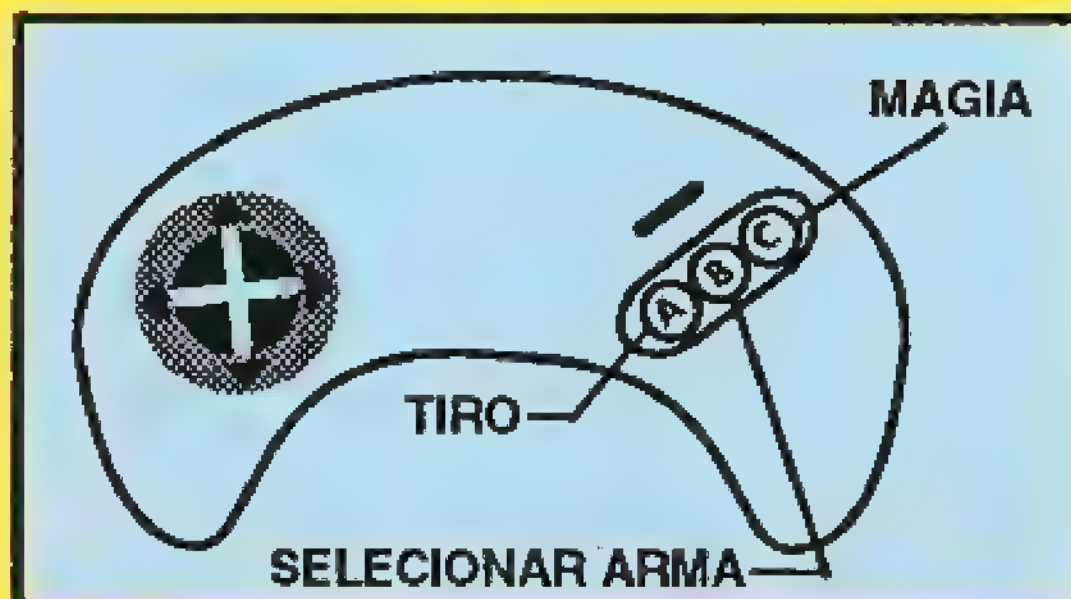
A melhor magia é a do dragão. Destrói tudo que está na tela. É ideal para momentos de desespero, tipo quando milhares de tiros vierem e não houver saída. Mas seja criterioso. Só use magia quando não houver outro jeito.

TWINKLE TALE/WAS	
Aventura	1 Jogador
8 mega	Cartucho Japonês

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

Mais Continues

Quanto mais pontos você fizer, mais Continues ganhará. A pontuação aumenta quando você pega uma magia e já está lotado com três. Então o jeito é economizar de verdade para arrasar no score e conseguir Continues extras.

Twinkle Tale é um superdesafio. Gráficos bem trabalhados e detalhes chocantes com certeza vão fazer a cabeça da moçada. E aí, bruxinha, pronta para salvar o simpático povoado dos seres malignos?

Pegue as porções mágicas para recarregar sua energia. A rosa enche o life e a azul dá um ponto de energia

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Cada tiro que você leva tira um ponto de potência da sua arma. USE A ARMA COM MAIOR LEVEL!

Twinkle Tale é hiperdifícil. Para facilitar a sua tarefa, aqui vão algumas dicas das cinco primeiras fases do game. Boa sorte!

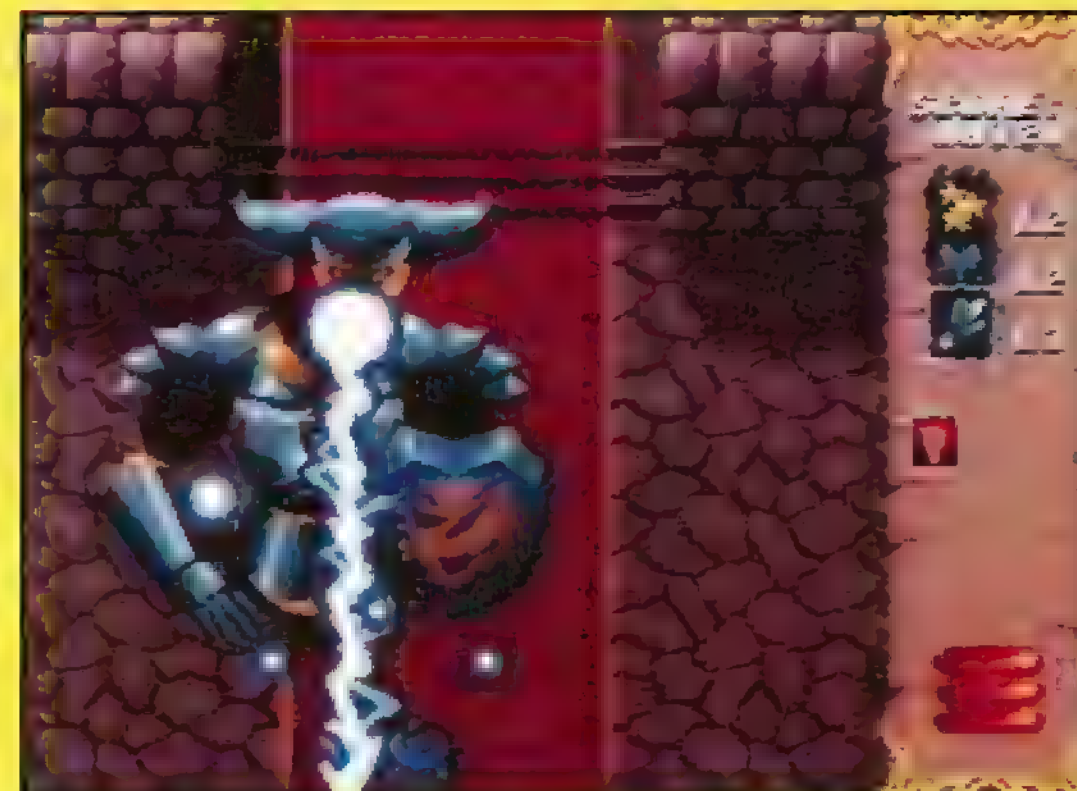
Fase 1

Logo de cara você já precisa ficar craque no controle das armas. Aproveite para sacar como funciona a seleção de magias e armas.

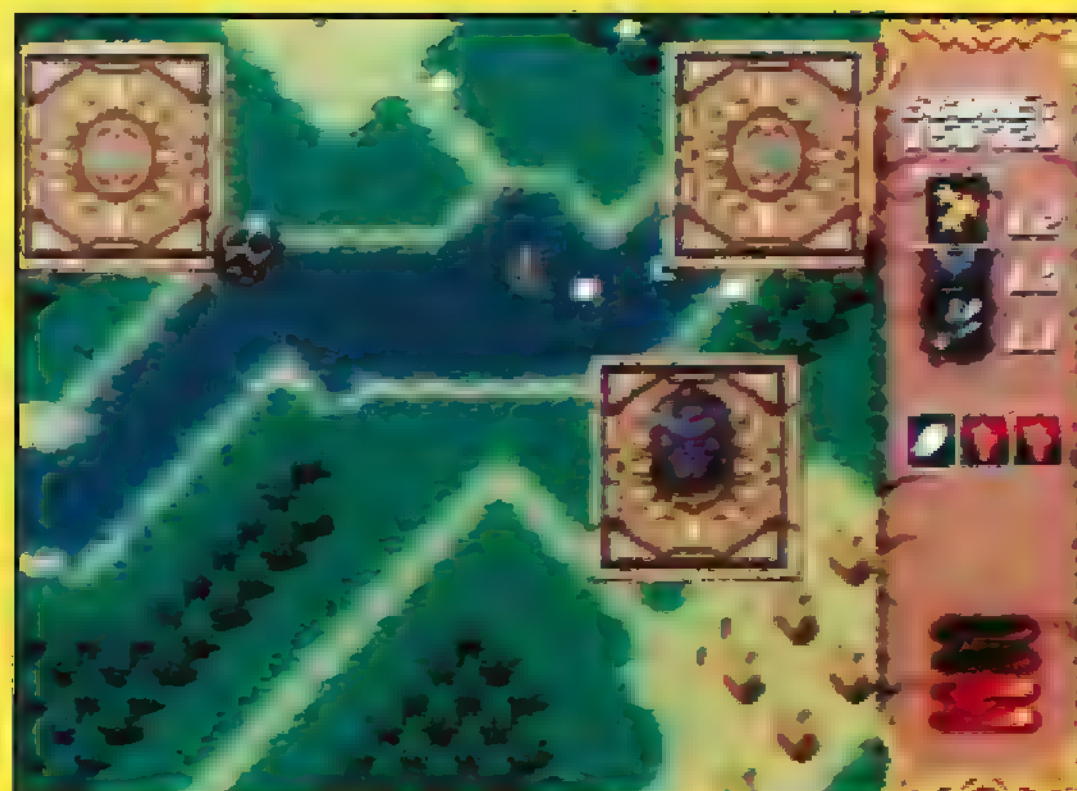
Para acabar com o primeiro chefe, use a arma com procura automática. Daí é só desviar de seus ataques traiçoeiros

Fase 2

Vasculhe bem as estátuas. Você corre o risco de encontrar vários itens escondidos: energia, magia e mais poder para as suas armas.

Detone as bruxas rapidinho, senão elas se multiplicam. Destrua os morcegos, um de cada vez, atirando sem parar

Espere até o chefe tirar o escudo da frente. Daí, acerte muitos tiros no centro da criatura. Mas não descuide da defesa

Fase 3

Toda a atenção para o controle do joystick. Se você cair no precipício, dança legal. E perde sua preciosa e única vida

Primeiro, destrua os leões alados. Daí você encontrará muitas plataformas. Pegue a trilha da esquerda para encontrar vários itens importantes

ESCOLHA TIRO AUTOMÁTICO NA TELA DE OPÇÕES. SELECIONE O JOYSTICK QUE ACHAR MELHOR

GLEYLANCER/NCS			
Espacial			1 Jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Essa árvore é muito malvada. Mire bem na sua boca e atire quando ela estiver aberta disparando um superlaser

Fase 4

O chefão da fase 3 está de volta, mas só com o tronco da árvore. Para complicar um pouco mais a sua vida, muitas aranhas cruzam na sua frente. Fique ligado! Quando estiver do lado de fora, não fique marcando. Siga em frente rapidinho.

Essa enorme aranha não consegue esmagá-lo. Mas se uma teia cair em você, use a magia para livrar-se dela

Fase 5

Para complicar a sua situação, você precisa escolher entre alguns caminhos. Na primeira vez pegue a trilha do meio que fica a sua direita. Caso contrário você não encontrará a saída.

O chefão joga meteoros inteligentes que vão atrás de você. Fique mudando de lugar e aproveite as brechas para destroçar suas células

GLEYLANCER

Há tempos que não aparecia um jogo tão bem-feito para Mega. Gleylancer tem gráficos dignos de 16 bits, música cativante e onze fases longas pra você detonar. É um game que não vai decepcionar os fãs de muita ação no espaço.

Na tela de opções você escolhe a configuração do joystick e que tipo de arma usar. É um verdadeiro show: cada arma tem características próprias. Sua missão fica bem mais fácil se você escolher uma arma mais poderosa.

Escolha a arma SEARCH. Ela procura alvos automaticamente. Com o laser você fica imbatível

NÃO SE PREOCUPE COM A MIRA. SUA ARMA VAI ATRÁS DOS ALVOS. APENAS DESVIE DOS CONSTANTES ATAQUES QUE VOCÊ SOFRE

Toda vez que você destruir um quadrado azul , poderá trocar de arma. Mas se já estiver com uma arma poderosa, passe longe do novo arsenal.

SEJA BEM PRECISO. HÁ VÁRIOS PONTOS PARA VOCÊ BATER. UM SÓ ERRINHO E ADEUS NAVE

Desafio facilitado

Com a melhor arma , *Gleylancer* até que fica fácil. Mas se você é do tipo que curte um superdesafio, escolha uma arma menos poderosa. E empregue toda a sua habilidade para encarar inimigos perigosos e caminhos tortuosos!

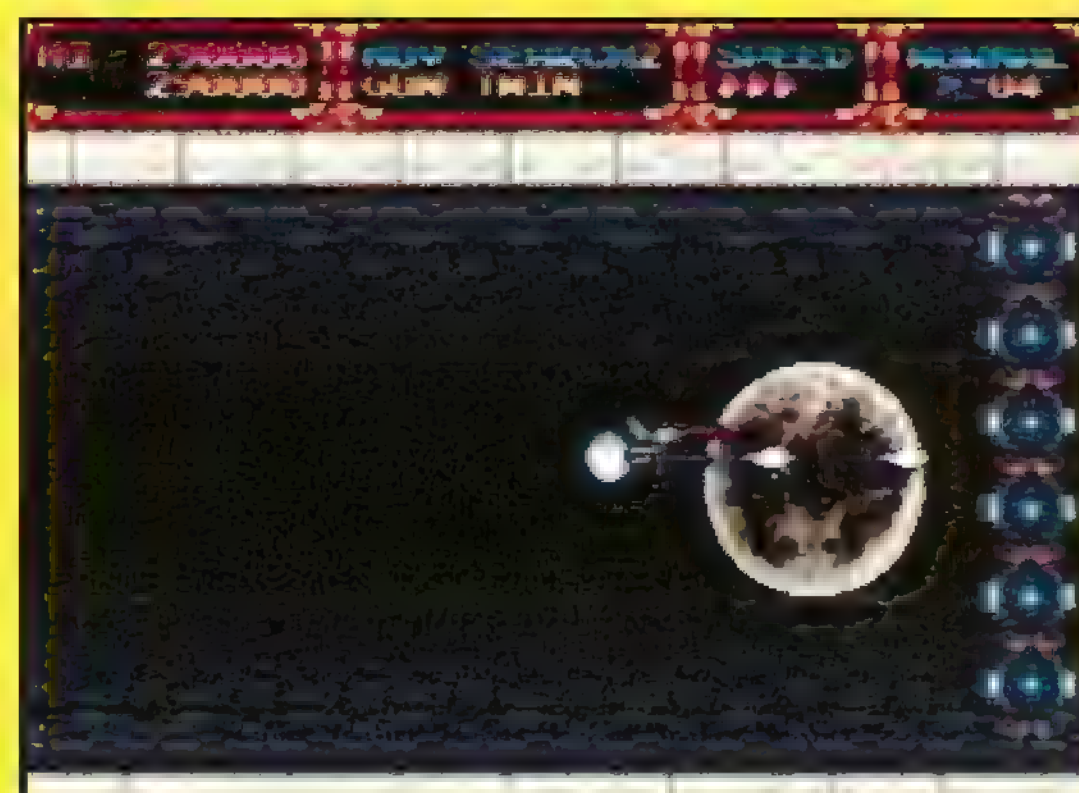
SACA A BOLINHA BRANCA QUE SEMPRE PINTA NA TELA? É UMA BOMBA LOUQUINHA PARA EXPLODIR SUA NAVE E ACABAR COM A FESTA. FIQUE ESPERTO!

Fase 1

Os meteoros do fundo confundem bastante a sua visão. O mais difícil é perceber quando as bombas surgem

Fase 4

Logo de cara você pode pegar a arma que quiser. Vá devagar, atire em todos os quadrados e escolha sua arma

Fase11

Depois de muito trampo você finalmente chegou ao chefão final. É o mesmo esquema: fique desviando que o laser com search faz o resto

SE VOCÊ GOSTA DE MÚSICA, OUÇA AS VÁRIAS OPÇÕES DE EFEITOS E MÚSICAS. É DEMAIS!!!

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

Quem teve o privilégio de ver um jogo do Dream Team nas Olimpíadas de Barcelona não esquecerá jamais. A arte do basquete nunca esteve tão em evidência quanto agora. Magic Johnson, Michael Jordan e companhia são os maiores ídolos do esporte no momento.

David Robinson's Supreme Court reúne a nata da NBA: Los Angeles, Chicago, Detroit e New York. É com uma dessas quatro equipes que você vai encarar um quadrangular ou um jogo simples. Há astros em todos os times. Portanto, ao escolher um time, o que mais conta é a simpatia que você tem por ele.

Exerça marcação cerrada nos jogadores adversários. Fica mais difícil de arremessar e provoca erros incríveis

Jogadas Espetaculares

As enterradas cinematográficas são a marca registrada do basquete profissional americano. Pois é, essas jogadas mirabolantes estão presentes no game. Mas você não realiza todos os passos das jogadas. Elas estão previamente programadas na memória do jogo e dependem somente do ponto da quadra em que você se encontra.

Para ganhar todas as partidas, o lance é sacar os melhores pontos para arremessar. Como diria o seu professor de matemática, é uma mera questão de ângulos. Ou seja, de frente pro crime ou em ângulo de 45 graus a bola cai. Se o arremesso partir de ângulos menores, de lado e a pouca distância da cesta, você corre um grande risco de acertar o aro.

Preparativos para a festa

Você pode selecionar várias coisas antes de começar a jogar. Se quer um torneio completo ou apenas um jogo, se prefere jogar contra o computador ou contra um amigo e até o número de jogadores por time: 3 ou 5.

Além disso, você pode escolher o nível de dificuldade: BEGINNER (iniciante), NORMAL e SUPERSTAR. A dificuldade não faz muita diferença quando você joga contra um amigo, mas torna as coisas mais fáceis ou difíceis se o adversário é o computador. Portanto, seja esperto e comece jogando no beginner até ficar craque.

Tela mutante

No item SCREEN FLIP da tela de opções há duas alternativas: INSTANT ou FADE. Ela remete ao tipo de imagem que pinta na tela quando você passa do meio da quadra. O fade é superconfuso, você fica perdidão. Então, opte pelo instant que a passagem fica automática. Poupe a sua vista!

Torcida atuante

O cenário do jogo é uma autêntica COURT (quadra). Mas uma cancha americana: torcida organizada com aquelas garotas ridiculamente vestidas (cheer leaders) e tudo mais. Se você erra um lance fácil, a torcida não perdoa. Portanto, enceste bem para não ganhar vaias indesejadas.

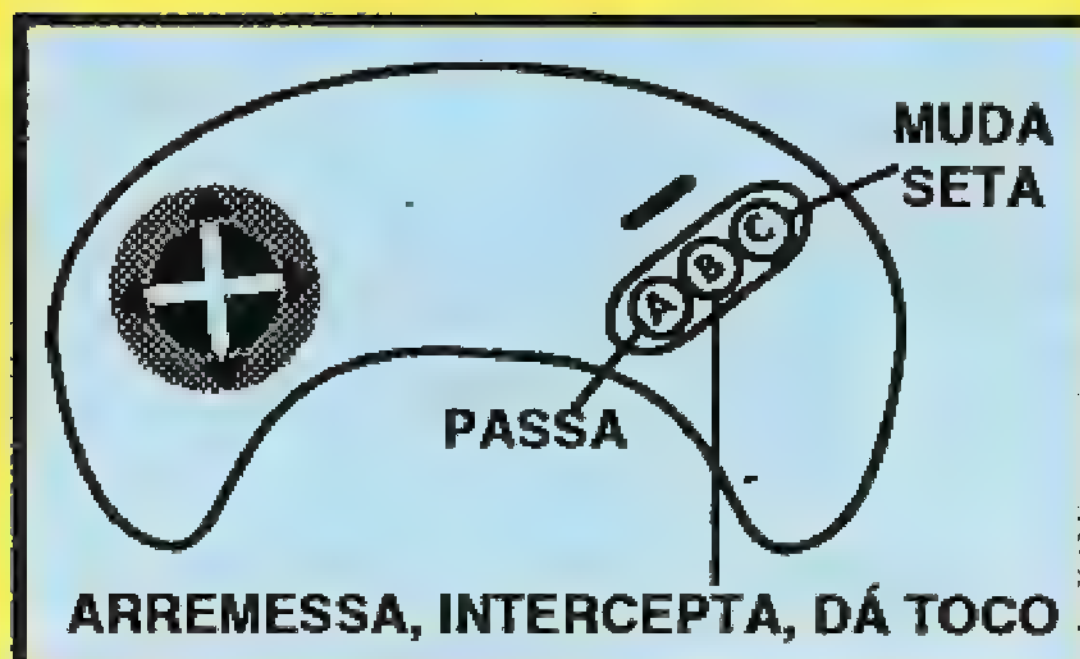
E como toda torcida digna do nome, a galera é barulhenta. Com direito a uma batucada que inspirou uma das mais famosas músicas do grupo inglês Queen (We Will Rock You, lançada no começo da década de 80 no disco The Game).

O lance livre não é moleza! Aperte B para arremessar e controle seus pés com o Direcional. Torça bastante

Melhores Jogadas

Para fazer muitos pontos, o melhor é esmerilhar no arremesso de 3 pontos. Outra jogada fundamental é a roubada de bola. Mas o mais emocionante é o toco. Sabendo realizar essas jogadas você corre o risco de ser convidado para vestir a camisa 32 do Los Angeles Lakers. E substituir Magic Johnson!!!

A seta verde indica o jogador que receberá o passe. Para se dar bem, fique craque nas mudanças. Seja rápido!

COMECE JOGANDO COM APENAS 3 ATLETAS. FICA MAIS FÁCIL APRENDER AS JOGADAS E A DINÂMICA DO JOGO. É UMA BOA PARA TESTAR ESTRATÉGIAS

REGRAS DO BASQUETE

Quem não saca muito de basquete pode se dar mal. Fique sabendo dos principais erros que você deve evitar.

BACK COURT VIOLATION

Você não pode atrasar a bola para a sua metade da quadra quando estiver no ataque (campo adversário). Senão, a posse de bola fica com o adversário

5 SECOND VIOLATION

Você tem 5 segundos para repor a bola. Se demorar mais tempo para cobrar um lateral ou mesmo uma saída de bola, perde a posse dela.
O mesmo ocorre quando você está no garrafão do adversário

10 SECOND VIOLATION

São 10 segundos para ir do seu campo para o do adversário. Adivinha o que acontece se você demorar mais? Adeus posse de bola

CONTROLE O TEMPO DE JOGO NO CRONÔMETRO E O TEMPO DE POSSE DE BOLA NO MARCADOR PRETO QUE FICA NO CANTO DA TELA

RELEMBRANDO

PEDE TEMPO
A B C
BATE NA BOLA
LEVANTA BLOQUEIO

SUPER VOLLEY BALL

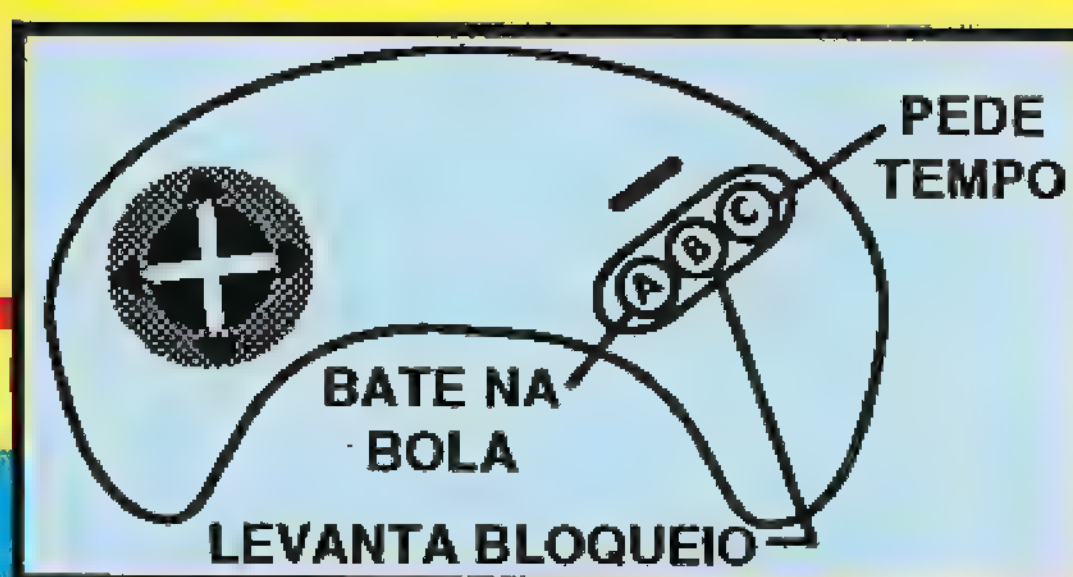
Tande, Marcelo Negrão e Maurício. Esses são alguns dos heróis da brilhante campanha da equipe de vôlei masculino do Brasil em Barcelona. Sete vitórias, nenhuma derrota, 21 sets a favor e apenas 3 contra. Foi um show. E a merecida medalha de ouro desencadeou uma verdadeira mania de vôlei no Brasil.

O Brasil inteiro discute vôlei e comenta a campanha dos feras. Os gamemaníacos também não dormiram no ponto. Todo mundo foi atrás de games de vôlei. É por isso que resolvemos resgatar um supergame para Mega: Super Volley Ball. *Fique ligado nas jogadas mais chocantes pra você detonar!*

VIAGEM AO FUNDO DO MAR

Fique com o Direcional voltado para a quadra. Aperte A para soltar a bola e A novamente para dar um saque rasante

VIRADA DE SEGUNDA

Quando a bola for para o levantador, coloque o Direcional para frente e aperte A. Até o Maurício aplaudiria!

JORNADA NAS ESTRELAS

Fique com o Direcional para cima e segure o B. Aperte A para lançar a bola. Bernard está de volta!

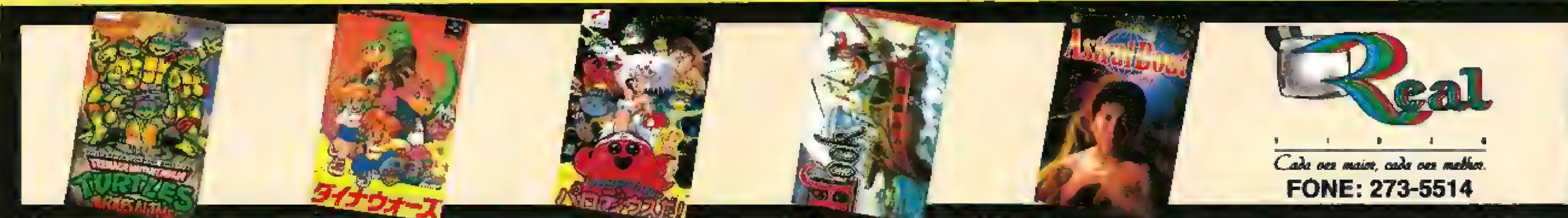
ATAQUE ARRASADOR

Quando o adversário estiver sacando, coloque o Direcional para cima segurando o B. Recepcione com o A. Levante a bola com A, B e o Direcional para baixo. Na hora da cortada, pau no A

GOLDEN AXE 2

Créditos extras - Na tela de apresentação, selecione a palavra Options. Em seguida, pressione os comandos A + B + C. Ao entrar no modo de opções, solte apenas o A. Selecione o Exit e aperte Start. Selecione o número de jogadores, depois o modo Normal e pressione o A. Bem, depois de toda esta maratona, você será recompensado com 8 créditos para seu personagem. Valeu ou não?

DESERT STRIKE

Códigos especiais - Descole um acessório Action Game (potencializador de jogos) em sua locadora e experimente estas senhas: para vidas infinitas ØØ6AA 44A79; para combustível ilimitado ØØ689 C4A79.

Bee 52

O famoso caça da Segunda Guerra Mundial já foi penteado e até banda de rock. Agora, numa brincadeira com o nome B-52, virou uma simpática e dedicada abelha.

Em Bee 52, você é uma poderosa abelha que precisa coletar o pólen das flores para encher o seu pote de mel. Mas a missão não é tão fácil quanto parece. Aranhas, formigas e outras adversidades fazem de tudo para cortar o seu barato.

4 flores de cada vez

Você vai fazendo mel ao longo das 20 fases e lotando o pote. Após quatro flores, o pote estará cheio e começará a piscar. É um aviso para você parar de pegar pólen,voltar para a sua base e devolver o mel.

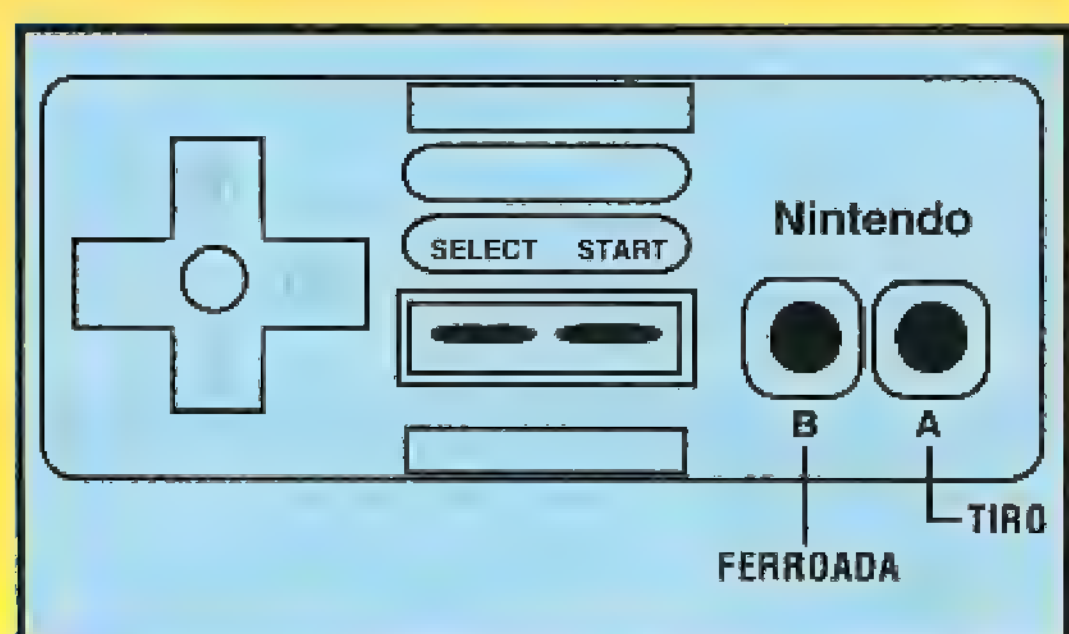
A sua abelha tem 2 armas: tiros e ferroadas. Os tiros podem ser melhorados à medida que você vai pegando power-ups. O que faz com que Bee 52 fique com cara de formiga atômica.

Ajuda à vista!

Se você jogar com um amigo, o segundo jogador será a Bee 53. Isso mesmo, ajuda em grande estilo. Não precisa ser gênio pra sacar que fica muito mais fácil destruir inimigos e pegar todo o pólen !

Bee 52 pode parecer um pouco infantil à primeira vista. Mas é um game divertido que vai prender a sua atenção. Se você gosta de mel, melhor ainda. Caso contrário, talvez comece a curtir! Boas ferroadas!

Uma das maneiras de se ter maior poder de fogo é conseguir uma abelha extra. E mais: ao ser atingido é ela quem morre

BEE 52/Camerica			
Aventura		2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

As formigas são fogo! Sempre querendo roubar seu precioso mel. Ao escutar um som diferente, dê uma olhada na parte de baixo da tela. Não deixe a formiga afanar o produto de seu esforço. Proteja o mel!

Aumente seu poder de fogo. Acerte esse inimigo e ganhe um tiro mais poderoso

O único jeito de acabar com aranhas e formigas é dar ferroadas. Venha de cima e acerte-as com tudo

TENTE FAZER AS FASES DE TRÁS PARA A FRENTE. FICA MAIS FÁCIL LEVAR O MEL DE VOLTA QUANDO A SITUAÇÃO COMPLICA!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

ALGUMAS FLORES TÊM INIMIGOS GUARDANDO O MEL. ATIRE NELES ANTES DE PEGAR O PÓLEN, SENÃO VOCÊ DANÇA LEGAL

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

AS CERCAS ESTÃO CHEIAS DE PEQUENOS BURACOS. FUÇE NELES. VOCÊ CORRE O RISCO DE GANHAR ENERGIA E ATÉ UMA VIDA EXTRA

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

A ÁRVORE É O SÍMBOLO MÁXIMO DA ECOLOGIA. MAS ESSAS AQUI SÃO TRAIÇOEIRAS. SEMPRE PINTA UM INIMIGO LOUCO PARA ESTRAGAR A SUA FESTA

PEGUE OS CORAÇÕES PARA RECARREGAR SUA ENERGIA

THE BUGS BUNNY BIRTHDAY BLOW OUT

Pernalonga, o coelho mais famoso da história, está fazendo 50 anos. Para comemorar esse dia memorável resolveram fazer uma grande festa em sua homenagem. Que maravilha, não? Mais ou menos.

Os amigos do Pernalonga ficam morrendo de inveja. Eles acham que o coelho recebe toda a atenção e parecem dispostos a tudo para impedir que o coelho cinquentão chegue à festa. Você é Pernalonga e sua missão é livrar-se dos mais variados obstáculos para comemorar a data.

Cenouras e vidas

Todas as fases (são mais de 20) estão repletas de cenouras. As menores lhe dão cacife para tentar ganhar vidas no final de cada fase e as maiores garantem a passagem para a fase seguinte.

É muito fácil ganhar vidas neste game. O que não quer dizer que ele é baba. As primeiras fases até que não apresentam muitos problemas. Mas da metade pra frente a coisa aperta. Geleiras, bombas-relógios, precipícios e muito mais. Você vai ter de suar para poder receber os parabéns da galera. Mas fique frio: no final todos se arrependem e fazem a maior festa.

A turma arrependida

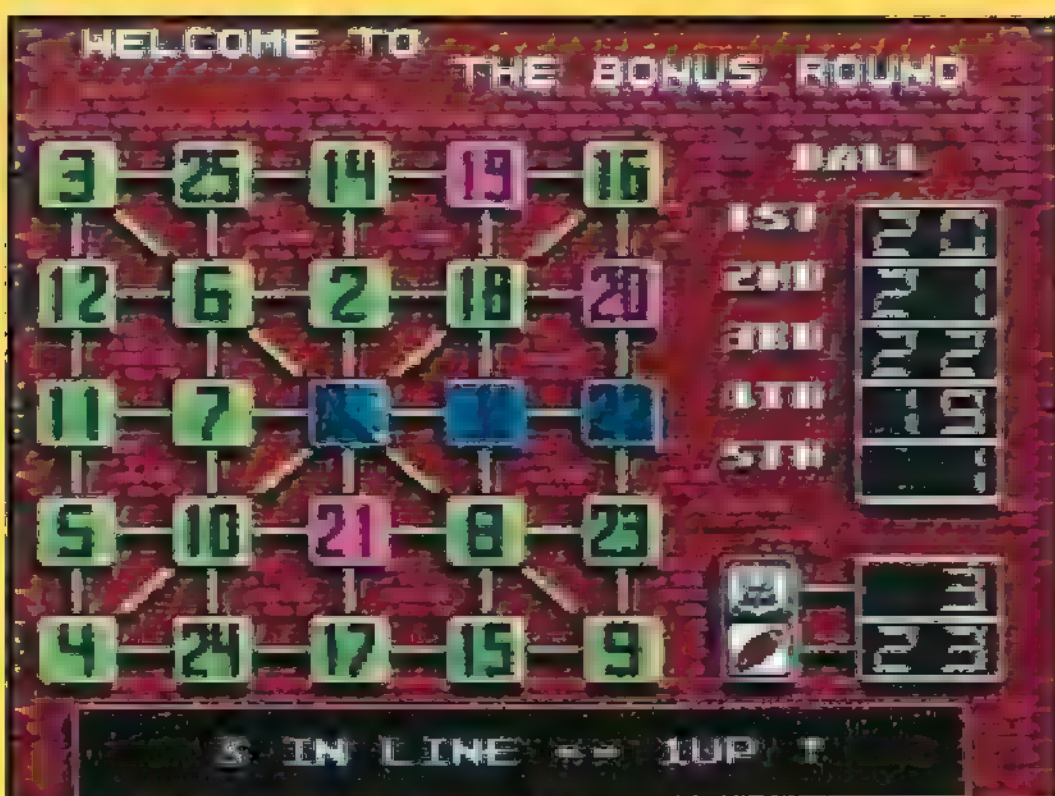
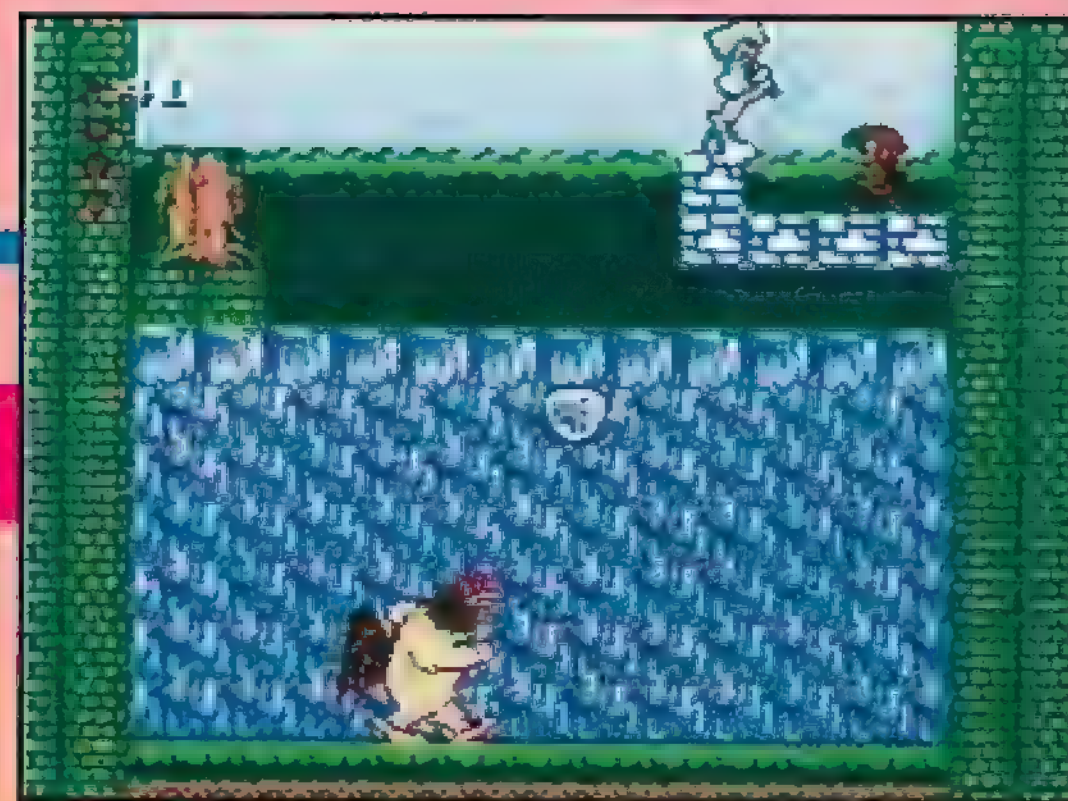
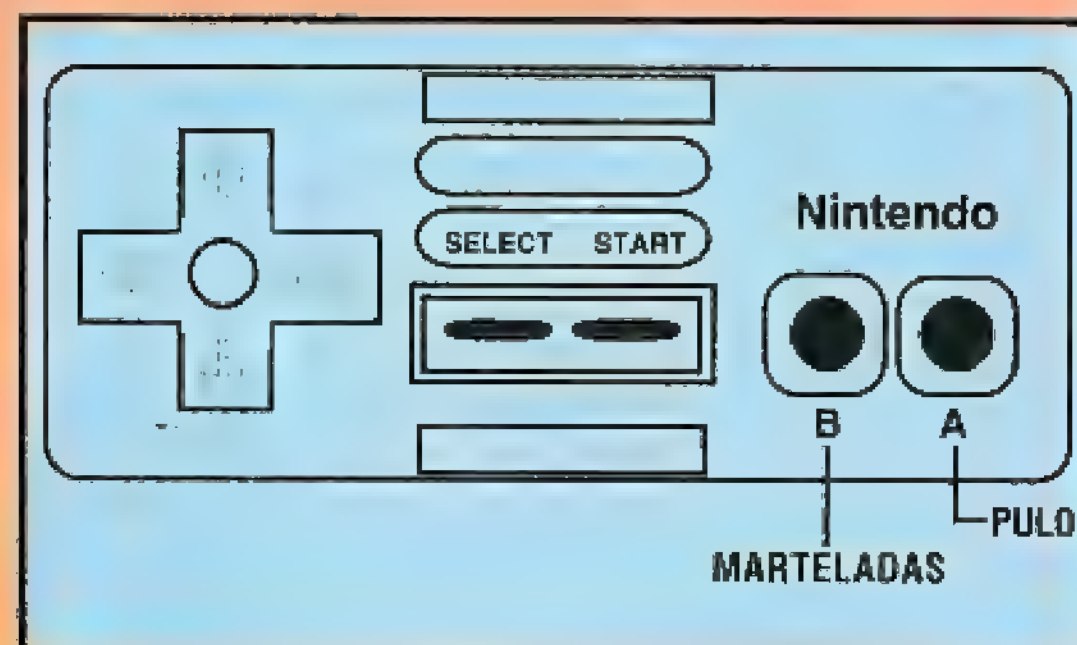
Frajola, Gaguinho, Patolino, Coiote, Taz e outros. Toda essa turma da Warner Brothers marca presença no game. Durante o jogo eles tentam acabar com você. Mas no final, de consciência pesada, fazem a festa para o simpático coelho. Parabéns Pernalonga!

Pule na gangorra e dê uma martelada no lado esquerdo para alcançar a plataforma

COLETE O MAIOR NÚMERO DE CENOURAS POSSÍVEL. ELAS SÃO O COMBUSTÍVEL PARA VOCÊ GANHAR MUITAS VIDAS

O chefe da primeira fase é o Coiote. Fique esperando-o chegar e dê umas marteladas bem na sua cabeça

Só passe pela centopéia se ela estiver azul ou verde. Se você encostar nas bolinhas vermelhas, perde energia

Cuidado! Atrás das moitas e das pedras há perigos. Mas veja por outro lado: elas também são ótima proteção

Vidas à vista! Controle o número do sorteio e torça para ganhar vidas extras. 3 números seguidos dão uma vida. 4 na seqüência valem 5 novos coelhos

Fase 5-4. O galo de baixo só pode ser atingido se você liquidar com seu filhote que fica lá em cima

QUASE TODOS OS OBJETOS PODEM SER USADOS COMO PLATAFORMAS, INCLUSIVE INIMIGOS. PULE NA CABEÇA DELES. PODE SER ÚTIL

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

PROCURE PEGAR OS CAMINHOS DE CIMA. ELES SÃO MAIS DIFÍCEIS DE ALCANÇAR, MAS QUASE SEMPRE CONDUZEM À SAÍDA

THE BUGS BUNNY BIRTHDAY BLOW OUT/Kemco

Aventura — 1 jogador

GRÁFICO — SOM — DESAFIO — DIVERSÃO

CASTLEVANIA 2 : SIMON'S QUEST

Castelo de Drácula- para enfrentar o conde Drácula com mais força e agilidade, digite essa password:
ON1S KQAU R12S T0IA

WILLOW

Bavmorda- para enfrentar esse temido inimigo com os itens e as armas necessárias, digite:
hG! aYY evV
7Bn RID kSn

METAL STORM

Seleção de fase- descolamos uma password para você ir direto para a terceira fase. Experimente!
J7T-NJRS-BZQ

POWER STRIKE

Este jogo é a versão para Master System de Aleste 1, primeiro episódio de uma série de sucesso para o MSX. A saga Aleste é famosa pelo alto grau de desafio — suas telas são uma chuva de bombas, tiros, naves inimigas e itens. O jogador tem de ficar muito ligado para distinguir uma coisa da outra. Embora sejam apenas seis fases, você vai fazer calos nos dedos para terminá-las.

Destrua as cápsulas antes que elas abram. Senão, suas metades darão muito trabalho

A nave que espalha tiros em semicírculo é terrível. Quando ela botar o nariz na tela, chumbo

Poderes

Sua nave pode mover-se para trás e para os lados com uma boa velocidade de resposta. Ela surge na tela com um tirinho bastante limitado, mas você pode aumentar seu poder de fogo colecionando Power-Ups, representados por bolinhas amarelas. Além disso, existem oito opções de armas a sua escolha, que pintam representadas por números e de uma forma bem visível. Se você apanhar duas vezes a mesma arma, duplicará seu poder; três vezes, triplicará.

NÃO TROQUE DE ARMA A TODA HORA. ESCOLHA UMA PARA IR ATÉ O FINAL DO ESTÁGIO E AUMENTE SEU PODER

ARMAS

1. Seus tiros podem ser dirigidos pelo joystick
2. Tem um pequeno campo de força que se solta e neutraliza inimigos
3. Tem uma espécie de raios teleguiados
4. Um único tiro anda em redor da nave, protegendo-a
5. Três satélites giram em torno da nave
6. Faz surgir uma cadeia de raios de longo alcance que pode ser direcionada
7. Forma um campo de força à frente da nave capaz de desintegrar inimigos
8. Uma barra vertical "varre" a frente da nave de um lado para o outro

AS ARMAS 3, 6 E 8 COM PODER TOTAL SÃO AS MELHORES

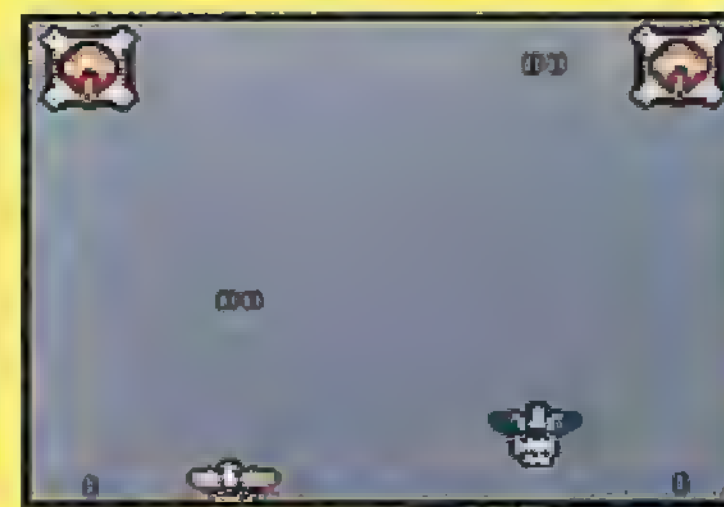
Cada vez mais complicados, os chefes pelo menos têm uma coisa em comum: os pontos vermelhos, que são vulneráveis

SCRAMBLE SPIRITS

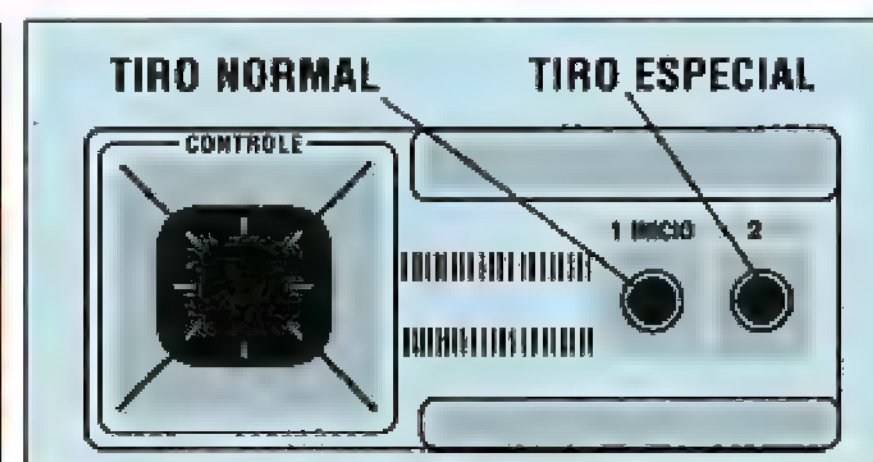
Se você tem um parceiro que gosta de ação, convide-o para jogar Scramble Spirits. Neste game, onde o jogador pilota um avião com características de helicóptero, o mais legal é alternar entre vôos rasantes para ataques terrestres e batalhas contra inimigos aéreos. Esse tipo de avião existe de verdade na aviação militar. Ele tem um par de turboélices que mudam de posição, fazendo o avião pousar e decolar na vertical, como se fosse um helicóptero.

Quando destruídos, os helicópteros soltam aviõezinhos que passam a acompanhar você

QUANDO VOCÊ ESTÁ COM AVIÕEZINHOS AUXILIARES, ELES É QUE FAZEM OS ATAQUES TERRESTRES, ENQUANTO O AVIÃO PRINCIPAL COBRE O ESPAÇO AÉREO

Os chefes são criativos. Para detonar esse aqui, é preciso atirar no botão azul até empurrá-lo todo para trás. Aí ele se abre, liberando três aviões pra você continuar detonando

O game tem 6 estágios, divididos em subfases. Algumas são fases de bônus

TIRO NORMAL — TIRO ESPECIAL

CONTROLE

THE LUCKY DIME CAPER

Último chefe - Para derrotar Maga Patalógica e recuperar a moedinha, você tem de estar com o disco. Atire-o na bruxa e pule várias vezes sobre a bola de cristal.

OLYMPIC GOLD

As emoções das olimpíadas continuam para a galera do Master System. Veja aqui algumas manhas para conseguir medalhas.

Natação 200 metros - Se você pressionar os botões 1 e 2 muito rapidamente, seu atleta poderá cansar-se e começar a nadar devagar. O jeito é treinar muito até encontrar o ritmo certo.

100 metros rasos - Quando seu corredor estiver se aproximando da linha de chegada, aperte →. Ele dará um mergulho e ganhará uns décimos em seu tempo. Este macete também vale para a corrida dos 100 metros com barreiras.

Arremesso de martelo - Na preparação para o arremesso, pressione o Direcional em qualquer sentido e pressione os botões 1 e 2 alternadamente. Mas saiba que se você der mais de 10 giros, o arremesso perderá força. O melhor é soltar o martelo após três giros, usando o Direcional.

Arco e flecha - Pressione qualquer botão para ir à tela de seleção de força, regulando-a com o Direcional. Em seguida, aperte os botões 1 e 2 para acessar a tela de pontaria, regulando-a também com o Direcional. Para atirar a flecha, aperte qualquer botão. Dispare suas 6 flechas em menos de um minuto.

MONSTER WORLD 2

Wonder Boy está de volta nessa versão para Game Gear do festejado jogo de Master System. Ele foi transformado em lagarto pelo maligno Dragão Vampiro. Sua missão é percorrer as várias fases cheias de desafio do Monster World para voltar ao normal novamente.

Fases longas

Este game tem cinco fases longas e cheias de detalhes. Pode não ter a rapidez e o charme de um Sonic, mas com certeza seu desafio é cativante. Mas fique frio: cada vez que você completa uma fase, descobrirá uma password. Portanto, para não ficar um dia inteiro jogando, anote as passwords e vá direto ao que interessa.

Os detalhes são impressionantes: passagens secretas, itens escondidos, monstros muito loucos. Enfim, *Monster World 2* não cansa, porque sempre oferece uma surpresa especial para quem joga.

Essas plantas parecem inofensivas. Mas não são. Cuidado com elas, senão você sofre um ataque mortal e dança legal

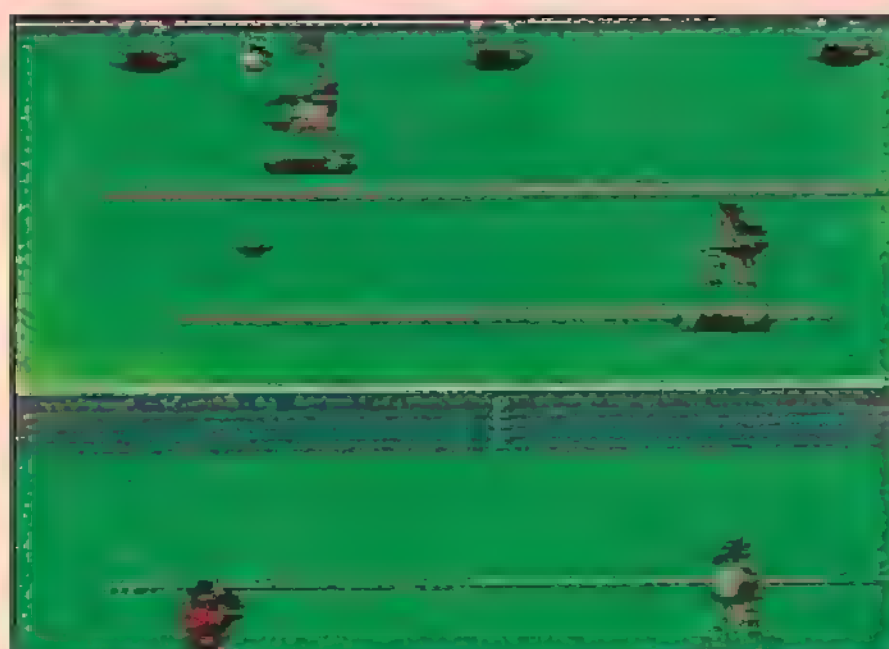
Vasculhe bem todas as áreas. Você corre o risco de achar várias surpresas!

Se você já jogou a versão deste game para Master, fique esperto. Não custa nada tentar as passwords. Algumas funcionam no Game Gear

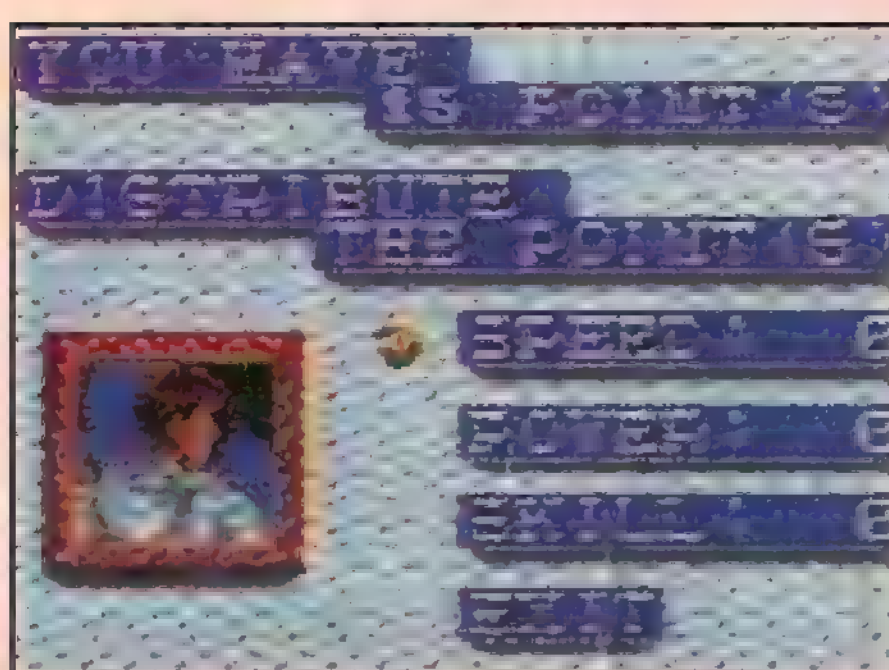
WIMBLEDON TENNIS

O mais famoso torneio de tênis do mundo já está disponível para Game Gear. Você vai poder jogar na quadra central com aquela grama perfeita. E ainda imaginar os morangos que a platéia sempre devora com muita elegância. Morangos com o melhor do tênis mundial é o que Wimbledon oferece. E o cartucho só não traz os morangos, porque um superjogo de tênis está mais que garantido.

Prós e contras de cada tenista

Você pode escolher entre doze dos melhores tenistas do mundo. Cada um possui qualidades e defeitos. Portanto, saiba bem o que deseja do jogador que escolher para não ficar marcando. Seus nomes são a piadinha de sempre (já sem tanta graça): Ekberg, por exemplo, é o sueco Stefan Edberg, um dos maiorais das raquetes.

O jogo de duplas é o máximo. Tudo fica mais rápido. Ah, e mais difícil também...

Opções

Além de poder jogar simples ou em duplas, você escolhe entre um só jogo ou um torneio completo. Mas o segredo para vencer é sempre o mesmo: bom saque, subida precisa à rede e raquetadas desnorteantes. E aí, preparado para virar o próximo Jaime Oncins?

Ao jogar um torneio, você tem 15 pontos de habilidade para distribuir entre velocidade, força e destreza. É como RPG, você precisa ser bem equilibrado

AX BATTLER

Passwords - Que tal uns códigos para pular para qualquer fase do game? Então anote e boa sorte.

- Turtle Village: BNLK-LPAG-HMGH-NOGO
- Sand Marrow: AOEC-DLCD-PNFP-FBPF
- Brookhill: PKIL-MPGO-AHDH-KHCJ
- North Valley: MBBM-KFDK-HJBK-KKJE
- Ice Cliffs: FJGO-LMHJ-LJGG-OOPC

DOUBLE DRAGON 3

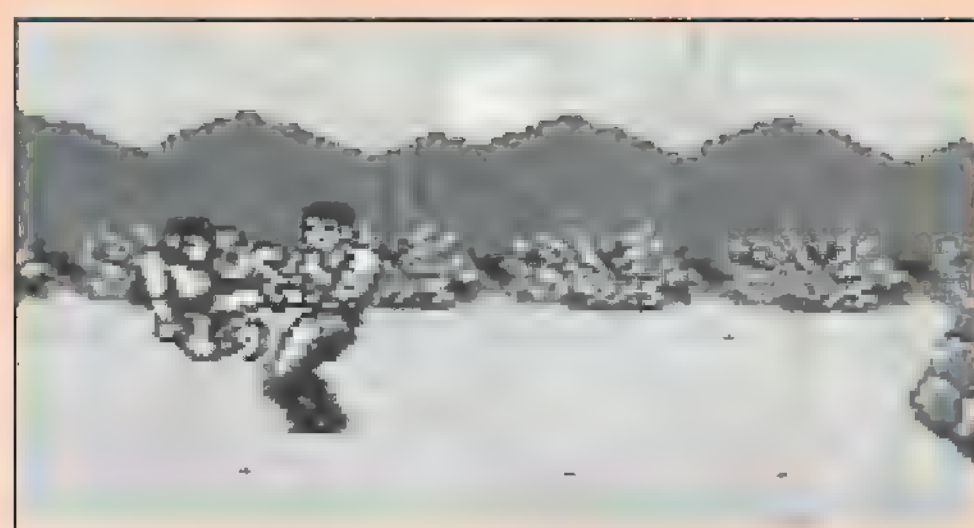
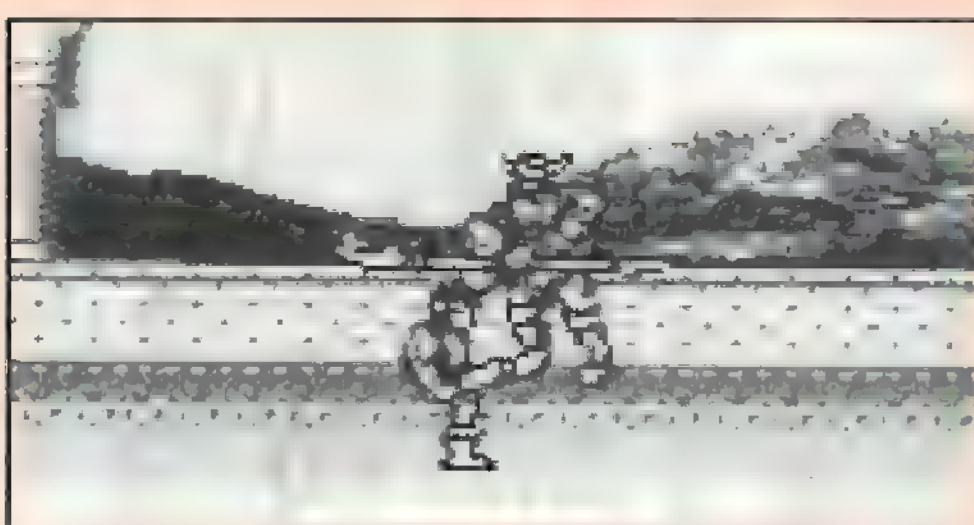
Jimmy e Billy Lee estão de volta. Dois anos depois e com muito mais habilidade nas artes marciais. Seus movimentos estão bem mais radicais, com direito até ao famoso "cyclone kick" (golpe fatal de Chun Li, em Street Fighter 2).

Atrás das pedras

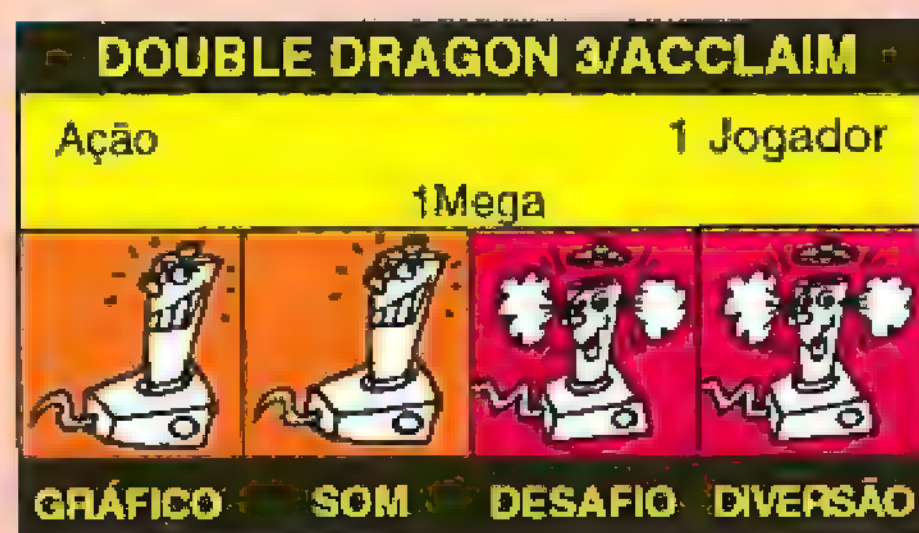
Um velho mago cigano faz uma descrição do melhor lutador do futuro. Os irmãos Lee ouvem atentos o que devem fazer para chegar até ele. Daí, partem para a sua missão. Eles precisam ir atrás das três pedras Rosetta. Para tanto, começam uma longa viagem ao redor do mundo. Eles passam pela China, pelo Japão, pela Itália e acabam no Egito.

Superdesafio em 5 fases

Para enfrentar o melhor dos lutadores, você percorrerá 5 fases em busca das pedras. Mas sua missão não será nada fácil, pois os inimigos pipocam na tela. Eles lutam sem parar, então o jeito é pegar todos os itens que pintam na tela. Só assim você chegará às Pirâmides do Egito para encarar o chefão final. E aí, pronto para a pancadaria?

Fase 2 - China

A primeira Rosetta fica na Ásia. Derrote o primeiro chefe para pegá-la e viajar até o Japão

Os arqueiros são terríveis, seus golpes são precisos. Portanto, antes de atacá-los, trate de cuidar de sua defesa

DOUBLE DRAGON 3/ACCLAIM
Ação — 1 Jogador — 1Mega
GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

GOLPES: VOADORA, SOCO!, ESPADA, CHUTE, ESPECIAL

BIONIC COMMANDO

O exército do maligno Doraize deu início ao Albatross Project, um plano maluco para dominar o mundo. Super Joe foi enviado para detê-lo. Mas ele se deu mal, perdendo comunicação com o governo. Você, Rad Spencer, foi escolhido para substituí-lo.

Superpoderes

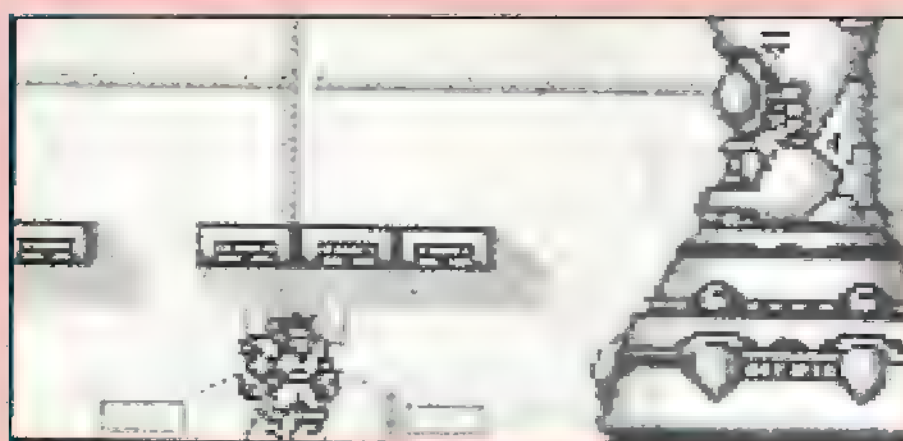
Você é um Bionic Commando, um homem tão forte e bem armado que é capaz de acabar com um exército inteiro. Eis a sua missão: salvar o pobre Super Joe e destruir o Albatross Project.

Gráficos perfeitos

Um game de ação cheio de armas e desafios chocantes. Bionic Commando é tudo isso e muito mais, principalmente por causa dos gráficos bem trabalhados da Capcom (aquela do Street Fighter 2, lembra?).

São 16 fases complexas, mas as passwords ajudam um pouco. Não tenha medo e encare esse desafio com toda a coragem. Vale a pena tentar salvar o planeta, não vale?

GAME BOY

Esse cara é perigoso. Seu nome: Wiseman. É a cabeça dos Doraize. Sua identidade é pra lá de secreta. Cuidado!

Todas as instalações têm um reator. Trate de destruí-lo para ficar seguro

BIONIC COMMANDO/Capcom
Aventura — 1 Jogador — 1Mega
GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

VASCULHE BEM TODAS AS FASES. HÁ VÁRIOS ITENS ESCONDIDOS, PRINCIPALMENTE VIDAS ★ USE O RÁDIO PARA SE COMUNICAR COM SEUS ALIADOS E INVADIR AS LINHAS DO INIMIGO. A ESPIONAGEM É SUPERIMPORTANTE ★ QUANDO VOCÊ CHEGAR A UMA BASE INIMIGA VERÁ DOIS ELEVADORES. UM DELES FUNCIONA, O OUTRO O LEVA À MORTE. BOA SORTE!

DICAS

MEGA MAN 2

Seleção de estágios - Aí vão os esperados códigos para você começar o game do estágio que quiser, acumulando as armas dos inimigos anteriores:

Air Man — A2, B1, B3, B4, C3, D2, D4
Crash — A2, B1, B3, B4, C3, D1, D2, D4
Metal — A2, A3, B1, C3, D1, D2, D4
Wood — A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4
Hard — A1, B3, C1, C2, D1, D4
Magnet — A3, A4, B1, B3, C1, C2, C4, D1, D3
Top — A1, A3, A4, B3, C1, C2, C4, D1, D3
Needle — A1, A3, A4, B3, C1, C4, D1, D2, D4

TECMO BOWL

Password final - Para jogar a última partida, selecione Los Angeles x Miami e digite 94BFFDAI

Cuidado! Se você não frear a tempo (use ↓), vai parar na goela do monstro

SPACE ACE

Se você já conhece o Dragon's Lair dos arcades, não terá dificuldade para entender como este jogo funciona. Com pique de desenho animado, Space Ace é um game com uma série de cenas em seqüência. Só que a continuidade de cada cena depende de um determinado comando — e, se o jogador errá-lo, o jogo termina. A história é daquelas manjadas: terrível vilão seqüestra indefesa mocinha, que é salva por destemido herói. A história também não precisaria ser muito caprichada, pois a coisa rola tão rapidamente que nem dá tempo de prestar atenção...

Comandos na hora certa

Para jogar, você usará as teclas direcionais, que correspondem aos movimentos; e o INS do teclado alfanumérico ou o 0 do teclado numérico para atirar. Quando a cena pede um comando, você tem de sacar rapidamente qual é e pressionar a tecla uma única vez.

SPACE ACE/Readysoft
Ação 1 Jogador
Lançamento Brasoft
GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

Para ouvir as vozes digitalizadas e a trilha sonora chocante, use a placa soundblaster

Se na afobação você pressionar uma tecla duas vezes ou mais, o jogo não considera o comando. E você dança legal

Dicas espertas

Ao encerrar uma cena, aperte o S várias vezes para salvar aquela posição. Se você morrer, deixe o jogo recomeçar e aperte L para carregar aquela situação em que parou. Outra coisa: quando você dançar, preste bem atenção na cena que o computador mostra a seguir. Neste momento você pode sacar a seqüência da cena e acertar o comando da próxima vez.

Na briga com Borf, o movimento correto para escapar de uma cacetada nesta hora é rolar para a direita, pressionando →

Para agarrar-se na corda, os comandos certos são ↑ e ←

LEMMINGS 2

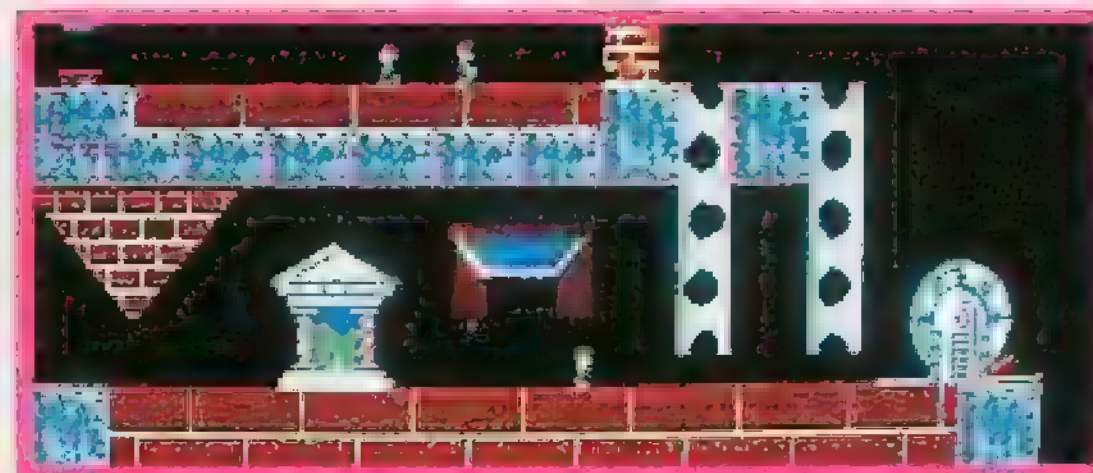
í vêm mais e mais lemmings. A segunda versão deste incrível jogo de raciocínio e rapidez traz telas ainda mais malucas para resolver. Como se não bastasse, os níveis de dificuldade foram ampliados de três para cinco: agora você tem Tame, Crazy, Wild, Wicket e Havok. Não é mole, não!

Funções Da esquerda para a direita: ★ Diminuir velocidade de queda dos lemmings ★ Aumentar a velocidade da queda ★ Subir paredes ★ Cair de guarda-chuva ★ Explodir um lemming ★ Bloquear a passagem ★ Construir escada ★ Cavar em linha reta ★ Cavar diagonalmente para baixo ★ Cavar para baixo em linha reta ★ Pausa ★ Explosão geral dos lemmings

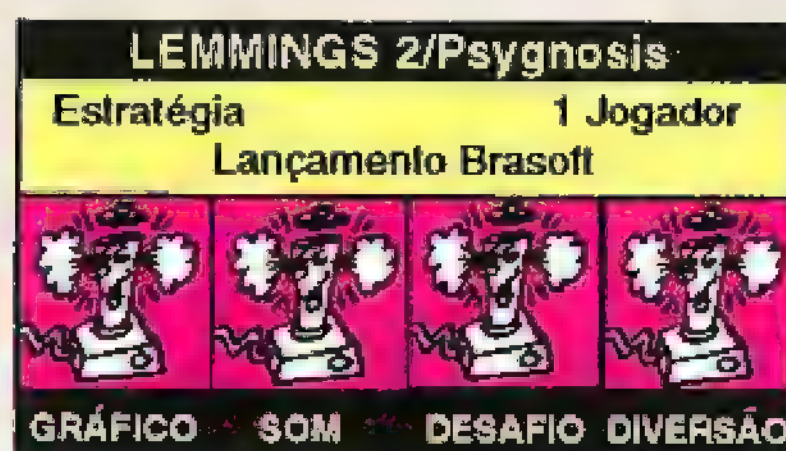
Armadilhas

Outra diferença deste jogo em relação ao anterior é que certas telas possuem armadilhas mortais para os pobres bichinhos: rolos compressores, bate-estacas etc. Além de conduzi-los para a saída, você ainda tem de manter estes desligados bichinhos longe das armadilhas.

Atenção: Lemmings 2 tem trava de proteção

Na tela 6, nível Crazy, a password é LRUFLCALBK

Mantenha os lemmings longe do bate-estacas (à esquerda, em cima) e do rolo compressor (inferior, direita)

LEMMINGS 2/Psygnosis
Estratégia 1 Jogador
Lançamento Brasoft
GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

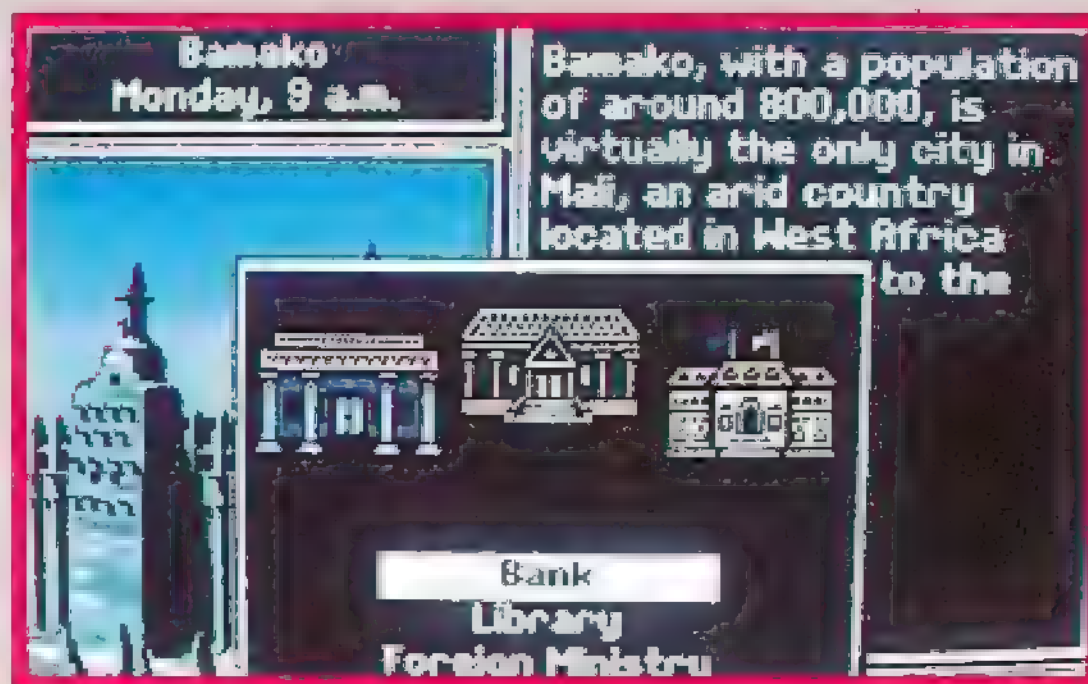
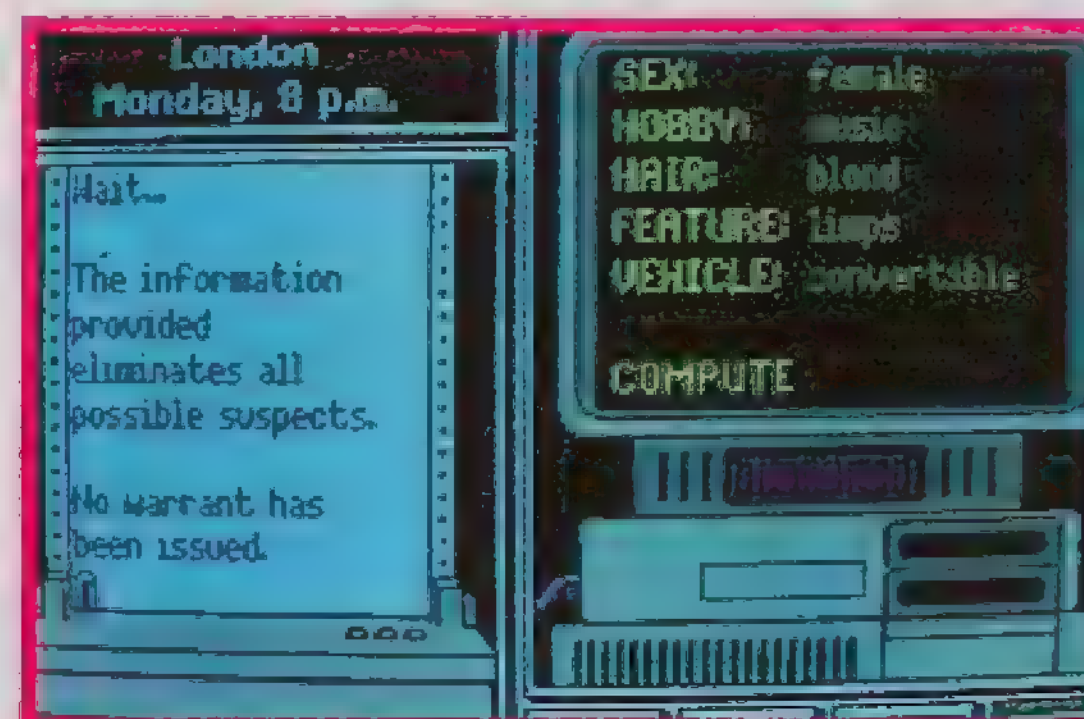
PC

WHERE IN WORLD IS CARMEN SANDIEGO

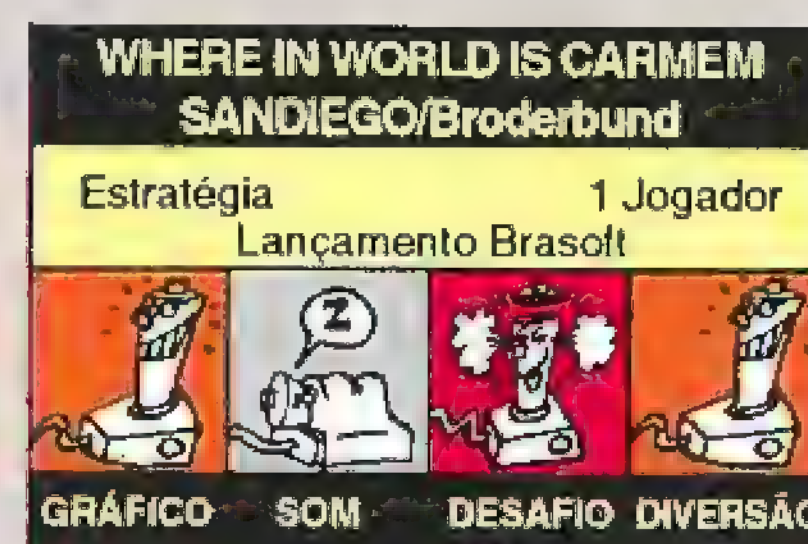
Neste jogo de raciocínio, você vai bancar o detetive. Sua missão é desvendar crimes que ocorrem em todas as partes do mundo, praticados por uma organização criminosa internacional chefiada pela enigmática Carmen Sandiego.

Cena do crime

O jogador é informado sobre as circunstâncias do crime através de um briefing. Em seguida, viaja à cena do crime e inicia as investigações com visitas a lugares e interrogatório de pessoas. Cada testemunha dará dicas sobre as características do criminoso. Essas informações devem ser lançadas num computador.

Livro da sabedoria

Se de repente uma de suas pistas for um vaso de porcelana da dinastia Ming, você não precisa ficar desesperado ou assaltar a enciclopédia para descobrir a procedência do objeto. Todas as respostas necessárias estão num enorme livro de consulta que acompanha o jogo, OK? Isso significa que, além de estimular o raciocínio, este jogo ainda aumenta a sua cultura.

Chegando à cena do crime, você vai investigar três lugares: banco, biblioteca ou Ministério do Exterior

Detetive moderno tem de ter computador. Lance as pistas recolhidas e deixe-o ajudá-lo a encontrar o suspeito

PC

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2

Continuando com nossa série de dicas sobre este jogo, aí vai o roteiro pra você pegar o segundo pedaço de mapa, que está na loja de "novidades" de Boot Island. No modo Hard, o pedaço de mapa só pode ser comprado pela fortuna de 6 mil pieces of eight. A única coisa capaz de render esta grana é a cabeça de macaco que enfeita a proa de um navio afundado, sabe-se lá onde. Então, preste atenção no que é preciso fazer:

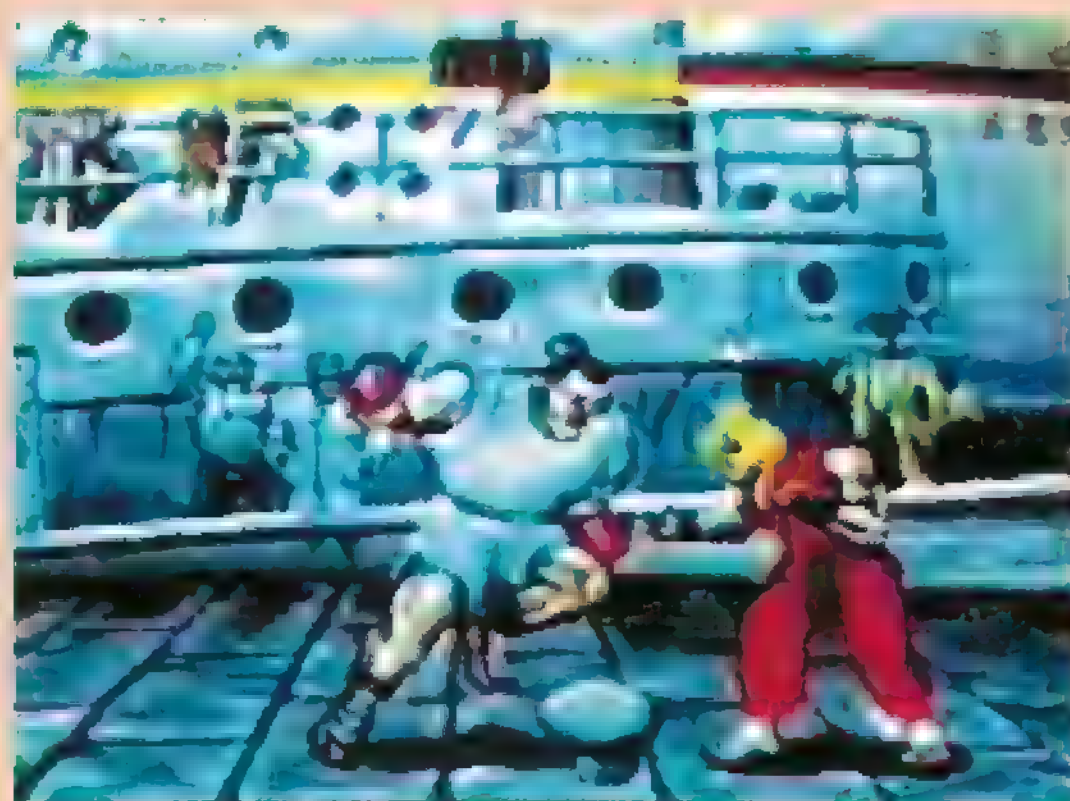
1. Compre o Ship Horn na loja de Boot Island.
2. Vá para Scabb Island, entre no bar e peça a bebida azul e a amarela. O barman vai pedir sua carteira de identidade, já que a lei o impede de vender bebidas alcoólicas a menores de 21 anos. Pegue a carteirinha que você ganhou na biblioteca de Phatt Island e mostre a ele, que vai colar. Misture as duas bebidas e guarde-as.
3. Vá para Phatt Island, onde está acontecendo um campeonato de cuspe. Chegando ao local da disputa, use o Ship Horn. Com isso, o velhinho maluco que fica lá na praia vai disparar o canhão, pensando que a ilha está sendo invadida. Por alguns instantes, os participantes do campeonato distraem-se com o disparo. É tempo suficiente para que você mude as posições das bandeirinhas que marcam as distâncias dos cuspes, colocando-as mais para trás.
4. Em seguida, tome o líquido verde que apanhou no bar (lembre-se de usar o canudo). Antes de dar o cuspe, espere que o vento sopre a seu favor — basta olhar na faixa que a garota da platéia está usando para sacar a direção dele. Claro que, depois desta mutreta, você será o vencedor do campeonato. Seu prêmio será uma placa de metal com certo valor.
5. Venda a placa para o cara da loja. Pegue o dinheiro e contrate os serviços da capitã Kate Capsize, que poderá levá-lo para o alto-mar. Para localizar o navio afundado e a cabeça do macaco, olhe no livro *Great Disasters* e ele lhe dará as coordenadas.
6. Chegando ao local do navio, basta um bom mergulho na água para logo encontrar a cabeça do macaco. Só que ela é muito pesada para ser levada pra cima por Guybrush. Use a âncora para fazer o içamento. Pronto! Você já pode ir para a loja trocar este precioso objeto pelo pedaço de mapa.

STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION

Chegou a hora de comemorar, Street Fighter maníacos. A Capcom resolveu dar um banho na concorrência e lançou Street Fighter 2 Champion Edition. O sonho de lutar com os chefes já pode virar realidade. Confira aqui os melhores golpes de Vega, Sagat, Balrog e M. Bison.

BALROG STATES

Ele é boxeador. Seus socos são dignos de Mike Tyson. Como ele não chuta, os botões de chute servem para dar socos especiais.

GIRATÓRIA

Aperte e segure os três botões de soco ao mesmo tempo durante dois segundos

GANCHO - SUPERSOCO

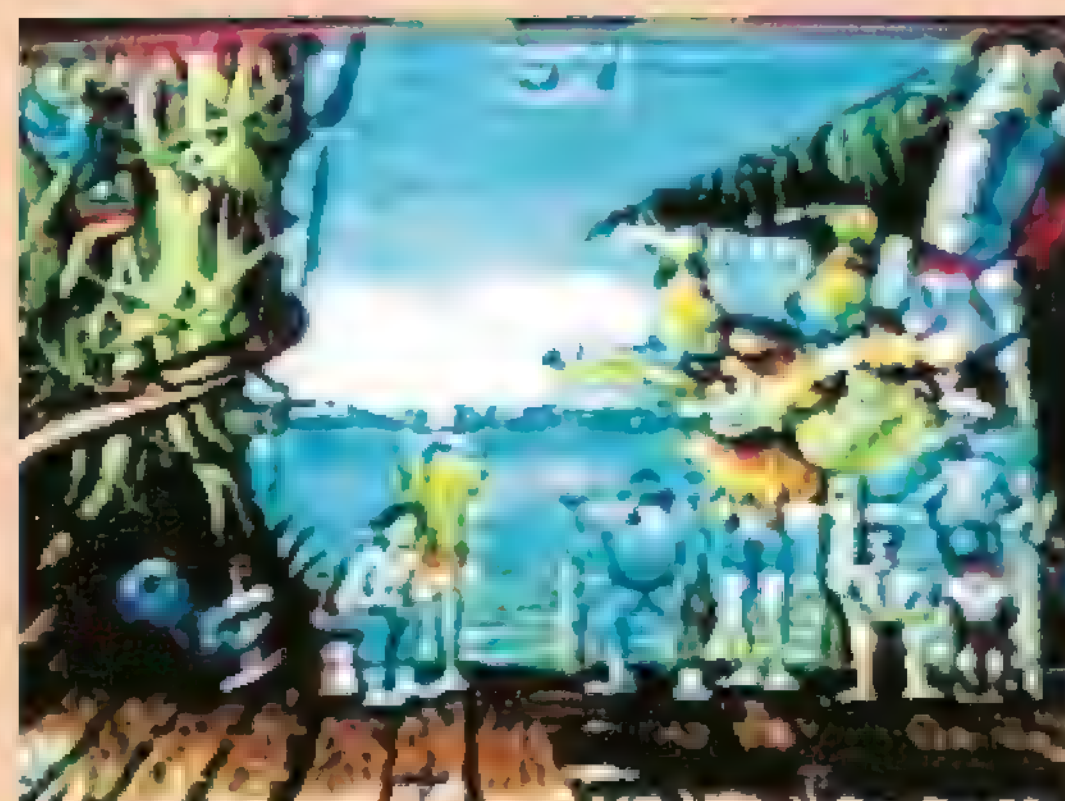
Coloque o Direcional para trás durante dois segundos. Daí vá pra frente e aperte o botão de chute forte. Para dar um soco arrasador, troque o chute por um soco forte

VEGA ESPANHA

Rápido como a luz, Vega faz lembrar Chun Li. Ele também usa os cantos da tela para ganhar impulso. Se Chun Li tivesse garras...

FLICK

Ideal para fugir de magias e golpes rápidos, o flick (mortal rápido) é feito dando dois toques para trás do boneco

PEGADA NO AR

São duas etapas. Primeiro fique no canto alto: Direcional para baixo por dois segundos, diagonal, para cima e diagonal para onde você quer ir. Com um soco forte quase colado no adversário, você faz a pegada.

GARRAS

Para abrir as garras, faça o mesmo, só que acione o soco a uma distância média

SAGAT TAILÂNDIA

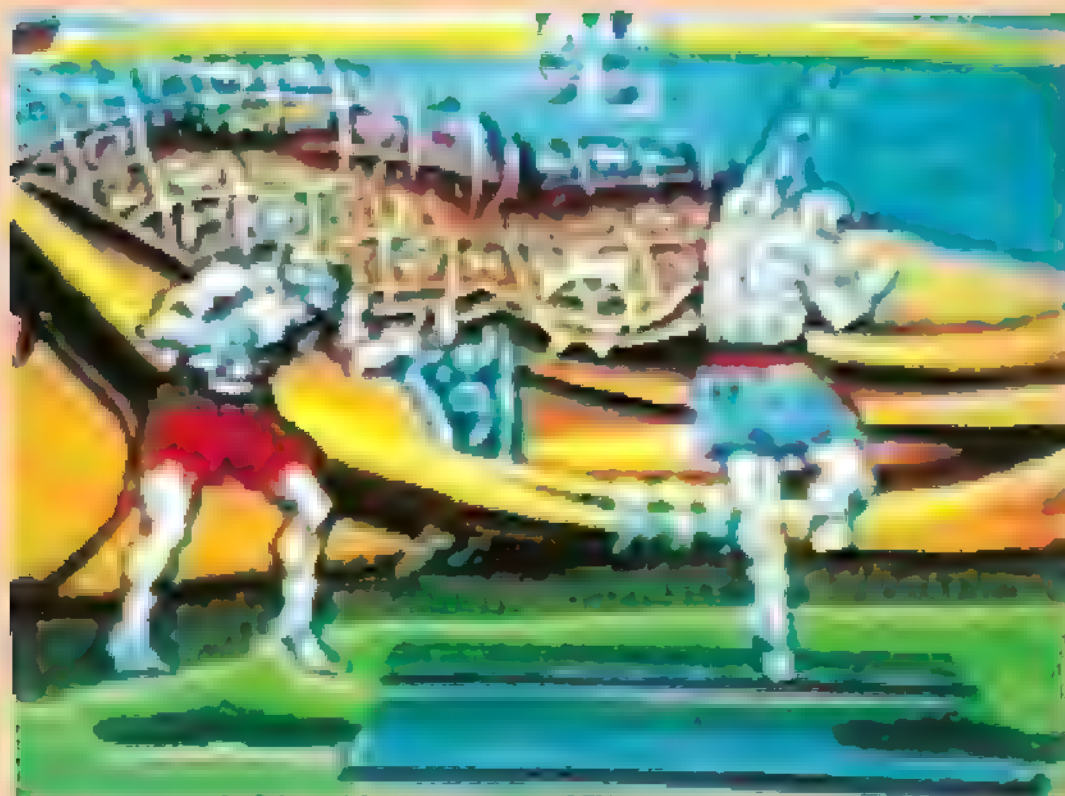
Mestre do boxe tailandês, Sagat dá uppercuts que sempre acabam em nocaute. Para melhorar um pouco, sua magia também é uma forte arma. Outro golpe fatal é a joelhada: ↗,↙ e o botão de chute.

MAGIA

Quando o seu adversário estiver à direita, coloque o Direcional para baixo, a diagonal da direita e finalmente o botão de soco para jogar magia alta. Para lançar magia baixa, use o botão de chute

NA PRÓXIMA EDIÇÃO, MAIS GOLPES RADICAIS DE STREET FIGHTER 2 - CHAMPION EDITION. PREPARA-SE PARA A PANCADARIA!

Todos os personagens mudaram um pouco nessa nova versão de Street Fighter 2. Ken agora tem magia mais poderosa, sua giratória é mais rápida e o "dragon punch" vai mais longe. Lute com ele para sacar que o poder está nas suas mãos. Mas fique frio. Há várias surpresas para descobrir neste que já é o mais clássico jogo de luta de todos os tempos!

TIGER UPPERCUT

Com o inimigo à direita, coloque o Direcional para direita, diagonal direita para baixo, para a direita e aperte o botão de soco. Soco forte gera uppercut alto, ideal para a defesa. Socos fraco e médios dão uppercuts baixo e médios, respectivamente

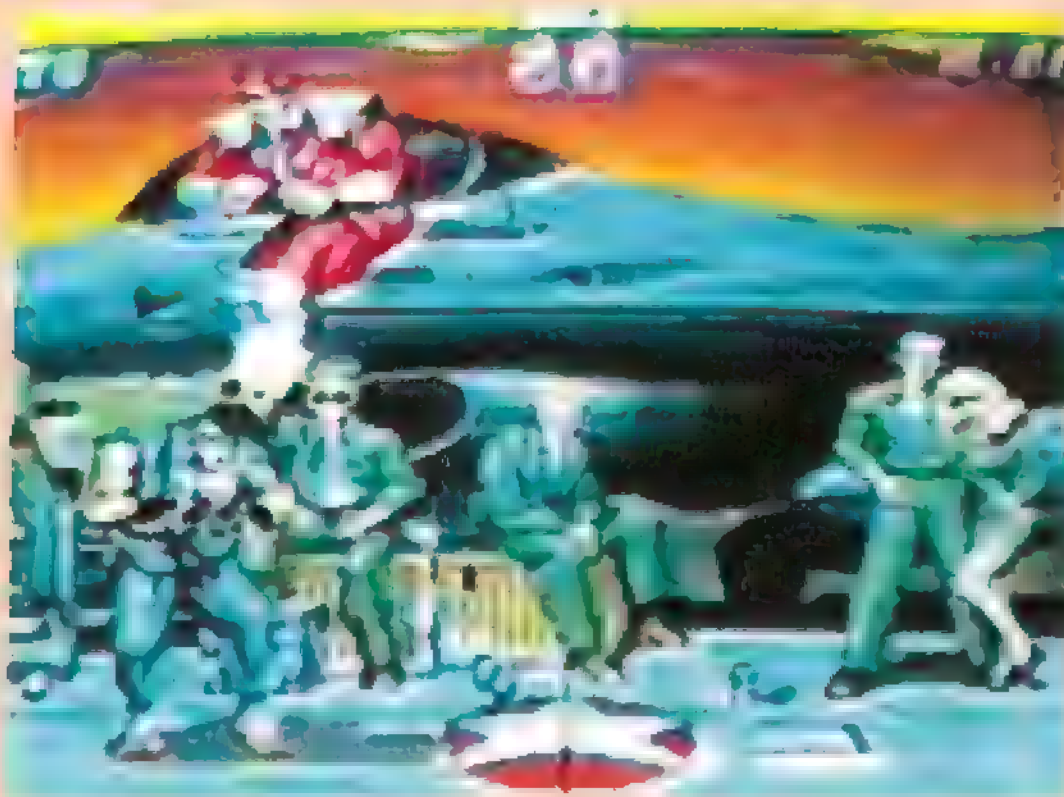
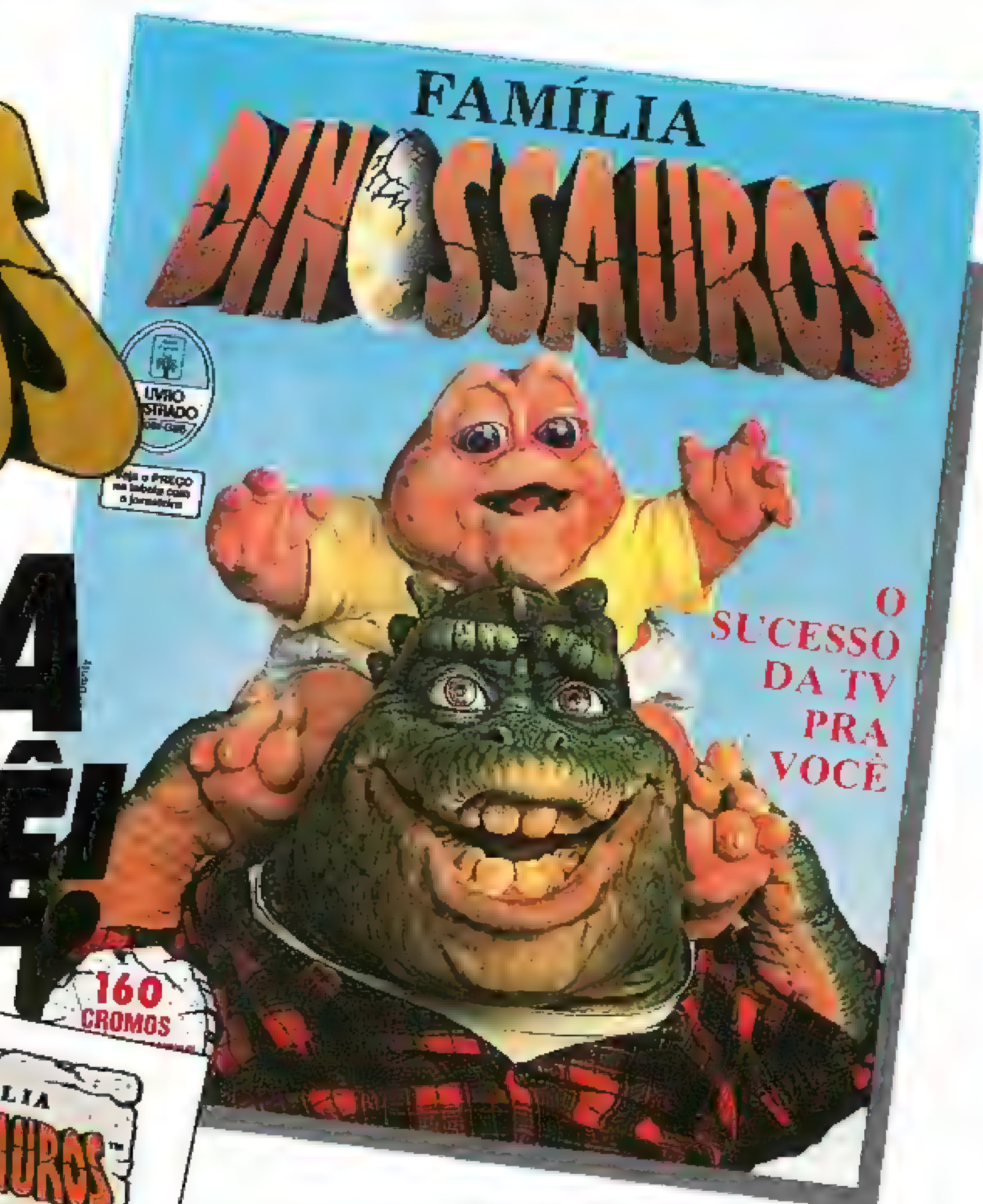
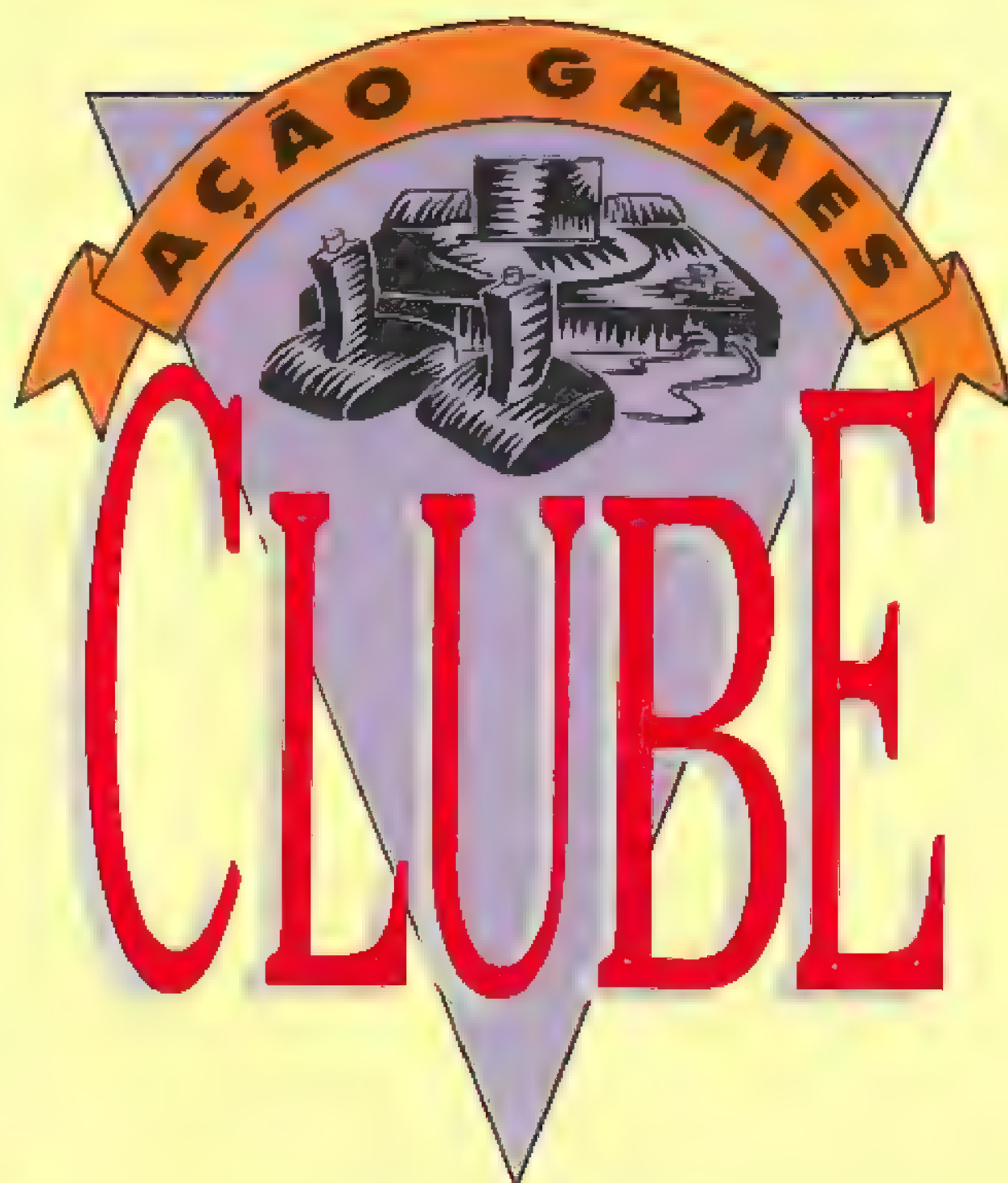
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION/Capcom			
Luta			2 jogadores
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

M. BISON TAILÂNDIA

O chefão final pode ser conduzido por você! Torpedo, tesoura, pisada na cabeça e outras loucuras. Veja a seguir como detonar nos golpes!

TORPEDO - TESOURA

Coloque o Direcional para trás por dois segundos, para frente e dê um soco. Com o soco forte você corre a tela inteira. Já com os socos médio e fracos M. Bison corre metade da tela ou só um pouco dela. O mesmo esquema vale para a tesoura. Mas ao invés de usar o botão de soco, dê um chute

PISADA NA CABEÇA - TAPA NA CARA

Direcional para baixo por dois segundos, para cima com botão de chute. Na sequência você pode dar golpes na cara do adversário: quando ele estiver no ar, coloque o Direcional na direção do seu alvo e aperte o botão de soco forte

▶ Vendo coleção completa da revista AÇÃO GAMES incluindo as edições I7-A e 26-A da Editora Abril, todas em perfeito estado de conservação com todos os brindes e posters. Interessados tratar com Ricardo da Silva Vieira, tel. (021) 502-5529.

▶ Vendo Master System com Pistola Light Phaser, um joystick tipo Arcade profissional e sete cartuchos, ou troco por um Mega Drive com o cartucho *Super Futebol*. Interessados tratar com Miguel Cury Salek Júnior, tel. (0192) 52-0563.

▶ Vendo um videogame Nintendo americano transcodificado mais cartuchos, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Cláudio Silva, tel. (091) 224-5710.

▶ Vendo Phanton System com dois joysticks, pistola, adaptador, oito jogos e também 24 cartuchos Nintendo americano com caixa e manual, mais um joystick tipo Arcade. Interessados tratar com Marcelo Erman Schenberg, tel. (011) 210-2956.

▶ Vendo Phanton System com adaptador J 72 e vários cartuchos sistema Nintendo padrão americano e japonês, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Luiz Guilherme Moffa, tel. (011) 261-0427.

▶ Vendo Phanton System com adaptador e quinze cartuchos, sendo um com 110 jogos. Interessados tratar com Edson ou André, tel. (011) 412-5838.

▶ Vendo Mega Drive da Tec Toy na caixa com dois joysticks e um cartucho, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Mário Gomes Pires, tel. (011) 918-9706.

▶ Vendo Mega Drive com os cartuchos *Alex Kidd* e *Altered Beast*, tudo em ótimo estado de conservação. Interessados tratar com Vlademir Tajardo Aud, tel. (011) 2l5-1969.

▶ Vendo Game Boy na caixa com o cartuchos *Double Dragon 2*, *Super Mario Land* e *Tetris*. Interessados tratar com Willian, tel. (051) 233-9231.

▶ Vendo Rapid-Fire mais treze cartuchos do Master System. Interessados tratar com Bruno Sicchieri. Rua Valim, 1226, Jd. Paraíso, Bebedouro — SP, CEP I4700.

▶ Vendo os seguintes jogos para PC: *Prince of Persia*, *Crime Wave*, *Golden Axe*, *Castlevânia* e *Arkanoid*, e também o cartucho *Tiger Heli* para Nintendo japonês ou troco por outro game do meu interesse. Interessados tratar com Eutiques Júlio Savieto, tel. (067) 241-2181.

▶ Vendo Phanton System com pistola, adaptador e mais de 120 jogos originais, tudo em perfeito estado, aceito negociar apenas com pessoas de Curitiba. Interessados tratar com Alysson Havstch Oikawa, tel. (041) 242-0711.

▶ Vendo o cartucho *Tiger Heli* do sistema Nintendo japonês em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Fábio Régis de Paula Arruda, (065) 721-1551.

▶ Vendo um minigame série Master e um controle de Master Powertron com quatro botões. Interessados tratar com Rodrigo Reis, tel. (011) 520-3613 após às 18h00.

▶ Vendo com urgência um videogame Dactar com garantia, contendo quatro controles e quatro cartuchos, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Renato Viana. Rua Cel. Pedro Dias de Campos, 616 — São Paulo — SP, CEP 03508.

▶ Vendo cartucho *Tom & Jerry* para Nintendo americano, na caixa com manual de instrução. Interessados tratar com Daniel de Aguiar Bunduki, tel. (011) 531-9976.

▶ Vendo um Bit System na caixa com 10 cartuchos, pistola, adaptador J 72 e um controle remoto sem fio, tudo em ótimo estado de conservação. Interessados tratar com Gustavo Felipe Carvalho Lima, tel. (021) 394-9783.

▶ Vendo Dynavision III com dois joysticks, dois fones de ouvido e um cartucho *Pro Wrestling*, tudo na caixa em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Hamilton Marçal Yasuda, tel. (011) 215-9289 r.232.

▶ Vendo Rapid-Fire mais 13 cartuchos do Master System. Interessados tratar com Bruno Sicchieri. Rua Valim, 1226, Jd. Paraíso, Bebedouro — SP, CEP I4700.

COMPRO

▶ Compro Megaram mais um adaptador colorido para o computador MSX Expert 1.1. Interessados tratar com Dennis R. Witiuk, tel. (0425) 22-3920.

▶ Compro cartucho *Double Dragon 3* do sistema Nintendo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Cícero Silva de Lima. Rua Prof. Oscar Barreto Filho, 261, São Paulo — SP, CEP 04840.

▶ Compro cartuchos compatíveis com o sistema Dactar e

cartuchos do sistema Nintendo americano, em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Livens Silva, tel. (091) 241-6240.

▶ Compro cartucho *Final Fight* do Super NES em bom estado de conservação, pago bom preço. Interessados tratar com Alexsandro Gomes Tavares, tel. (037) 221-2182.

TROCO

▶ Troco Master System com dois joysticks, pistola, Rapid-Fire, mais uma bicicleta Caloi Cross Freestyle aro 20, e também um autorama Car Racing, tudo em perfeito estado com notas fiscais e manuais, por um Mega Drive com dois joysticks e um cartucho. Interessados tratar com Leonardo Alves da Silva. Av. Albert Bartholome, 105, São Paulo — SP, CEP 05541.

▶ Troco um videogame Atari, com um controle e 12 fitas, por duas fitas do sistema Nintendo (menos *Tiger Heli*). Interessados tratar com Antônio de Almeida Júnior. Av. das Amoreiras, 1335, São Bernardo, Campinas — SP, CEP 13100.

▶ Troco videogame Top Game VG 9000 com os cartuchos *Batman* (72 pinos) e *Ikari 3* (60 pinos), na caixa, com três meses de uso, na garantia e com nota fiscal, por um Super Nintendo. Pago a diferença. Interessados tratar com João Roberto Ferreira da Silva. Rua Paes Leme, 26, Jd. Mascarenhas, Embu — SP, CEP 06843.

▶ Troco cartucho *Kenseiden* do Master System, por *Sonic* ou *The Lucky Dime Caper* do mesmo sistema. Interessados tratar com Sérgio K. Yamamoto. Rua João Batista de Souza, s/n.°, Estreito — MA, CEP 65975.

▶ Troco videogame Nintendo japonês, com os cartuchos *Tom & Jerry* e *Ninja Gaiden*, por um Mega Drive com um cartucho. Interessados tratar com Daniel Chelemberg Russi, tel. (011) 747-4967.

▶ Troco um Super Charger Nintendo japonês, com 18 jogos, por um Mega Drive com dois cartuchos ou um Master System com seis cartuchos. Interessados tratar com José Luiz Queiroz, tel. (011) 32-3366 (horário coml.).

▶ Troco um carro de controle remoto Colossus, da Estrela, por um Game Gear com um cartucho, de preferência *Sonic, Wonder Boy, Golden Axe* ou *Castle of Illusion*. Interessados tratar com Rodrigo ou Alexandre, tel. (035) 231-1942.

▶ Troco ou vendo um videogame Dactar com 16 jogos e três joyticks, por um Mega Drive e um cartucho. Interessados tratar com Ronaldo Pires. Rua Iguaçu, 40, Saco dos Limões, Florianópolis — SC, CEP 88000.

▶ Troco os cartuchos *Thrilla's Surfari, Dragon Power* e *Robocop*, todos do sistema Nintendo padrão americano, por algum desses cartuchos do Super Nintendo: *Pit Fighter, Street Fighter 2* ou *Wrestlemania*. Interessados tratar com Gustavo Pares, tel. (011) 842-1493.

▶ Troco Phanton System com um joystick, adaptador, pistola, mais 11 cartuchos por um Mega Drive com cinco cartuchos. Interessados tratar com André R.M. Barreto, tel. (011) 533-5387.

CLUBES

TIGER CLUBE GAMES ASSOCIADOS — Rua Cearuni, 11, Sto. Amaro, São Paulo — SP, CEP 05774. Nosso clube trabalha com todos os sistemas de videogames, oferecendo a você várias dicas e estratégias chocantes, tudo isso em um jornalzinho que contém ainda seções de classificados, recordes, cartas e promoções entre os sócios, ainda contamos com um computador PC-AT 386 com impressora. Para associar-se e obter mais informações sobre taxa de inscrição, é só escrever ou telefonar para (011) 511-3553, falar com Douglas.

SOFTBEST A COMPANY — Rua Barão de Ipanema, 110/601, Copacabana, Rio de Janeiro — RJ, CEP 22050. Eu, Rogério Paes Barreto, estou fundando este clube a fim de trocar informações, dicas e sugestões entre os usuários de computadores das linhas IBM-PC ou PC (Personal Computers); espero cartas para começarmos logo a ampliar nosso clube.

MASTER THE WORLD GAMES CLUB — Rua Monte D'Ouro, 235, CEP 02307, Tucuruvi, São Paulo — SP. Trabalhamos com os consoles Super Nintendo e Nintendo, oferecemos aos sócios bimestralmente um jornal com dicas e estratégias dos melhores jogos, possuímos ainda um computador para cadastramento dos sócios; para associar-se basta mandar uma foto 3x4 e seus dados pessoais completos, inclusive telefone para contato.

DESAFIO

▶ Desafio qualquer pessoa a me vencer no jogo *F-15* do sistema Nintendo; minha pontuação é 1.557.700. Interessados tratar com Tiago Medeiros Mendes. Vila Zezinho Andrade, casa 3, Centro, Campo Maior — PI, CEP 64280.

▶ Desafio Ricardo Xavier da Silva e Jefferson Ricardo Camilo ou qualquer outra pessoa a me vencer no jogo *Wrestlemania* do sistema Nintendo. Interessados tratar com Rogério Luiz Sanches. Rua Peruíbe, 46, Jd. Alzira Franco, Santo André — SP, CEP 09092.

▶ Desafio qualquer ser humano a me vencer no jogo *Super Futebol* do Mega Drive, quem tiver coragem é só entrar em contato com Leonardo Galardo de Moraes Ribeiro. Rua Citiso, 85, apto. 101, Rio Comprido — RJ, CEP 20261

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2.° andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP.

Os anúncios são GRÁTIS.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

REVISTA AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramadores: Celso Gama, João Ailton O. Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Claudio Santos, Ely Ana Manso Bastos, Iusse José Filho. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Ivan Carneiro, Renata VillaFranca. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Ilustrações** - Sérgio Carreiras. **Consultores** - Christian Zaharic, Marcos Roberto de Lima Ioiô. **Texto** - Beto Guimarães. **Correspondente Internacional** - Angelo Ishi (Japão).

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Gerente: Alaôr Machado
Gerente de Agências: Miguel Castelo
Supervisores: João Jorge Rangel, Oscar de Oliveira Júnior (SP), Lidia Camarate (RJ).
Contatos: Claudia Sano de Freitas, Nádia Araújo Lappas, Roberto José Verselles.
Supervisora de Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Ismael Assan, José Soares A. Santos

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479900, Tel: (011) 211-7866 Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex: (011) 831-178. Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro**: R. Marechal Câmera, 160 - 15º andar-s/1533/34-CEP 20020.Tel: (021) 532-0313 (PABX),Telex: (021) 36890, Fax: (021) 532-1468. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **1ª quinzena de Setembro/92. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel (011) 823-9222

ANER

Fotolito: Foto Line LTDA, Repro S.A, Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRAFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A 15 DIAS, NAS BANCAS

Dicas inéditas pra você debulhar este lançamento nacional para Mega

MARIO PAINT
O Super NES ganha um cartucho de desenho com a turma do Mario

CHAMPION EDITION
Mais golpes arrasadores

CASTLE OF WOLFENSTEIN 3D
Você vai babar nesta aventura para PC

E AINDA
Passwords e fases cabeludas de Prince of Persia (SNES)
Battle Chess, o xadrez com porrada (Nintendo)
Aprenda a dar strikes com Super Bowling (SNES)

TUDO ISSO E MAIS UM (O ÚLTIMO) SELO PARA A PROMOÇÃO JUNTOU-TROCOU

AÇÃO GAMES. CADA DIA MELHOR

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES
O mundo dos Games

FLUIR
Surf

CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventura e Ecologia

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia

ASTRA
Esoterismo

FAMA
Música e Ídolos

CONTIGO
Atualidades - TV

NOSSOS ENDEREÇOS

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 054799000. Tel.: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º and. s/1533?34 - Centro - 20020 - Fone: (021) 532-0313 - Fax: (021) 5321486 - Rio de Janeiro - RJ
Belo Horizonte: M.A.M. Publicidade e Repr. Ltda. Rua Timbiras 1560-1094 - Ed. City Center-Bairro de Lourdes -30140-MG-Fone: (031) 224-9534-Fax: (031) 226-2059
Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. SDS Ed. Venâncio, III s/1202 - CEP 70300 DF - Fone: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Região Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 CEP 90060 - Porto Alegre - RS Fone/Fax: (051) 223-9528
Florianópolis: R. José Cândido da Silva 264 cj. 03 Estreito - SC - 88075 - Fone: (0482) 44-8224
Curitiba: R. Cândido de Abreuy 140 - cj. 1008 - 80530 - PR Fone: (041) 234-0439
Joinville - Rua Bahia 163 - 89200 - SC - Fone: 33-6186

Em Prol da cultura Gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital de revistas antigas.

A Preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso elas chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie !

Para manter este trabalho em plena atividade contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês !

Digitalizado por: evil_arthas

Editado por: evil_arthas

Revista: Ricardo Hutter

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br